昭和63年3月4日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第3巻第5号通巻42号 昭和61年7月11日第3種郵便物認可

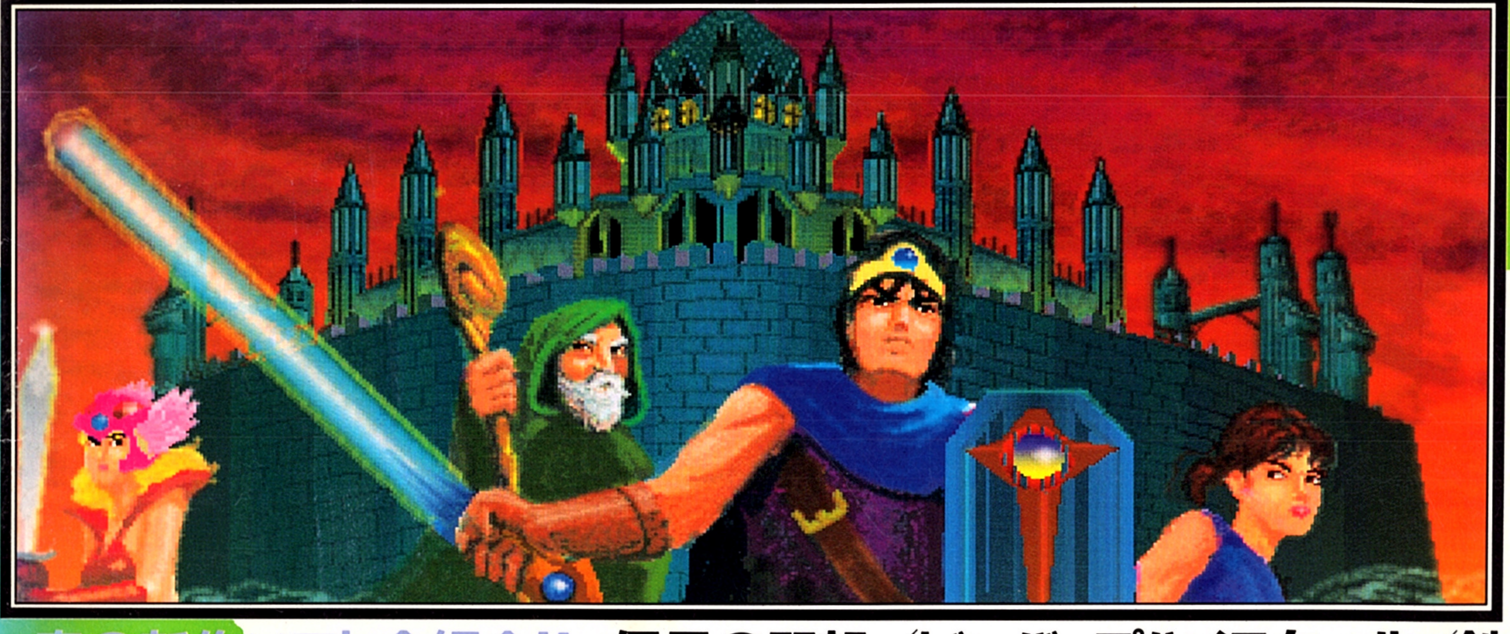
THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 250YEN

ファミコン必勝本

最新情報!!
2大強力特集

ドラゴンクエストIII
そして伝説へ…

1 アリアハンからロマリアへ～完全必勝ガイド
2 キミだけのドラクエブックをつくろう!!～ドラゴンクエストIIIデータ・ファイル



★春の新作ソフト全紹介!!★信長の野望／ビーバップハイスクール／鉄腕アトム／釣りキチ三平／怒II／ファイティング・ゴルフ／ジャンボ尾崎のホールインワン／レプリカート／ナポレオン戦記／ギャリバン／ナゾラー3／燃えろプロテニス／1943／ワードナの森

好評連載!! シミュレーションゲーム入門講座／ファミリーテニス&ファミスタ'87／PCエンジン・クラブ

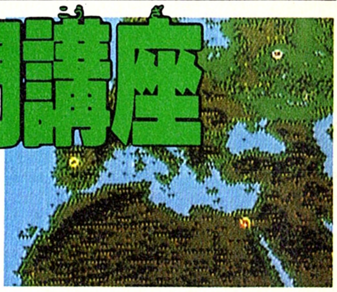
1988 Vol.5 3月4日号


戦うためのファミコンゲーム ファイティングゴルフ
FIGHTING GOLF
ファミリーコンピュータ用カセット
希望小売価格 5,500円
WIND ↓ 8M
P3. TOMMY
CLUB 1I
320.9Y
3月下旬発売
はんぱじゃないぜこの"ゴルフ"
メッソーゲームがおもしろい!!
「ナッソーゲーム」とは、ゴルフをさらに面白く、過激にしたゲームなんだ。勝ち負けを全てポイントのやりとりで行い、最後に一番ポイントの多い人が優勝となるんだ。(ゴルフをするお父さん達は、このポイントのやりとりのことを(にぎり)と呼んでいるよ)また、「ナッソーゲーム」には「プレス」と呼ばれるすごいルールがある。(このルールは(けし)と呼ばれているんだよ)それは、最終ホールまでで大きく負けていても、一発で引き分けにできるチャンスを与えてくれるんだ。つまり、最後のホールに来た時に2DOWN以上負けていて、このホールに勝ったとしても逆転できないっていう場合、負けている人は、「プレス」を宣言する権利があるんだ。そして、このホールで勝つと、「負けポイント」がチャラになる。つまり、引き分けになるっていうわけ。しかし、こんな虫のいい話しばかりだと思ったら大きなまちがい。もし、このホールに負けてしまうと、なんと「負けポイント」が2倍になってしまうぞ。一か八かの大勝負に、君は勝つことができるかな?
今、いちばん新しい情報が聞ける
テレホンサービス 東京(03)865-4791/大阪(06)338-2570
SNK
SNK GROUP
株式会社 エス・エヌ・ケイ
©1988 SNK ELECTRONICS CORP
大阪本社 〒564 大阪府吹田市豊津町14-10号 丸萬ビル 602号 TEL.06-338-8188
東京支店 〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F TEL.03-865-9433
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
〈ご注意〉違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出ていますが、このプログラムは、絶対にコピーできません。


アタマを科学する
JALECO
ヒーローを待っている。
燃えろ!!
プロテニス
JF-17 4月発売 価格未定
ジャレコファミリー コンピュータ用カセット
ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です
※このソフトはC1では使用できません。
それゃも一本物に近い、ド迫力のテニスゲームだぞ。プレーヤーの動きやラリーの応酬に、茫然自失の超リアル感。もちろん、音声合成使用だから、まさにウィンブルドンでのコーフンがまるごと体験できるってわけだ。さあ、キミもトーナメントに参加して、ヒーローの快感あじわっちゃおう!
風雲少林拳
暗黒の魔王
ファミリーコンピュータ ディスク システム
4月発売
価格未定
株式会社 ジャレコ ●本社 〒158 東京都世田谷区上用賀5-24-9 ☎03(420)2271 ●大阪 〒541 大阪市東区横堀1-35 横堀クリスビル1F ☎06(203)0081 1988 ©JALECO LTD.

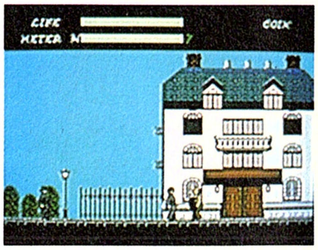
ドラゴンクエストIII大特集



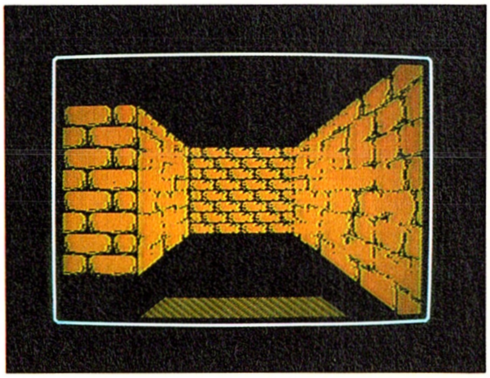


最新ソフト徹底紹介 HOT GAME SCANNER

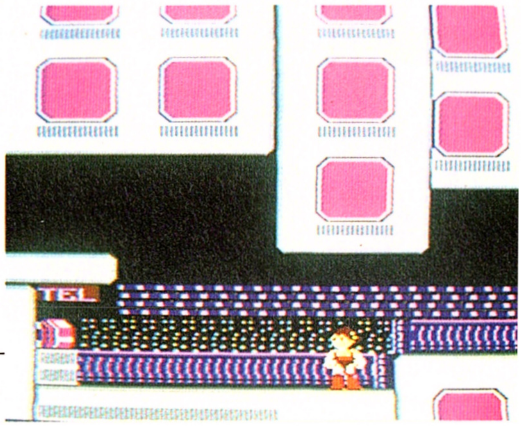




NEW SOFT STREET



ゲーム別さくいん



●ファミコン・ニュース・ステーション

FAMI-COM. NEWS STATION

「ドラゴンクエストⅢ」発売後、初めてのファミコン・ニュース・ステーション。もちろん「ドラクエⅢ」情報でいっぱいだ。キミはもうプレイしたかな？



今回の注目ソフト

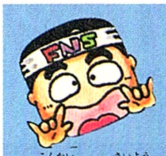
前回10位から急上昇、3位になった、「エキサイティング・サッカー」。2位の「翼」と並んでサッカー・ブームに!?

読者がえらんだほしいソフト

「ファミコン必勝本」Vol.4のアンケート・ハガキより——

TOP 30

毎号読者のみなさんのアンケート・ハガキ1000通を選んで集計している、このTOP30ですが、今回から集計方法が変わりました。得点はハガキ1枚につき「ほしいソフト」の1位に3点、2位に2点、3位に1点を与え、満点が1000点となるように換算しました。より実感に近いポイントが数字として表われているのではないかと思います。



新集計方法で順位に異変!? サッカー人気上げ潮にのる

今回から採用された集計方法だと人気ソフトに得点が集中したり、マニアックなものが意外と好順位だったりするかもしれない。ドラクエⅢはなだれ的に773点の大量得点で圧勝。他を大きくひきはなした。

2位をキープしたのが翼。3位に上昇したのがエキサイティング・サッカー。野球の次はサッカーが人気となるか。典型的ハードアクションの魂斗羅が底力を発揮。アルカノイド2はマニアの熱狂的指示か。ディープは3DタイプRPGの強さ。株式必勝学は本誌記事のヘンなノリが受けてかトップテン入り。(目駄松)



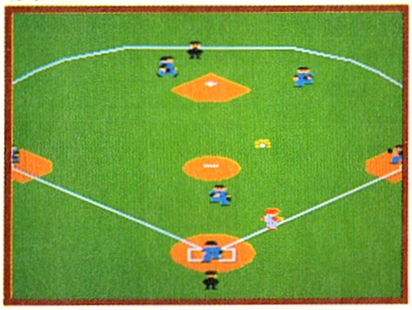
順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	773
2	2	キャプテン翼	テクモ	111
3	10	エキサイティング・サッカー	コナミ	99
4	15	魂斗羅	コナミ	92
5	3	独眼竜政宗	ナムコ	82
6	21	アルカノイド2	タイトー	77
7	7	信長の野望 全国版	光栄	53
8	14	ディープダンジョン3	DOG	33
9	5	仮面ライダー倶楽部	バンダイ	31
10	30	松本亨の株式必勝学	イマジニア	30

順位	前回	ソフト名	メーカー
11	16	武田信玄	ホット・ビイ
12	—	イース	ビクター音楽産業
13	23	ビーバップハイスクール	データイースト
14	8	ファミリースタジアム'87	ナムコ
15	11	コナミワイワイワールド	コナミ
16	—	めぞん一刻	ボーステック
17	13	横浜港連続殺人事件	データイースト
18	12	ファイナルファンタジー	スクウェア
19	20	ウィザードリィ	アスキー
20	27	ナゾラーランド第3号	サン電子
21	18	双截龍	テクノスジャパン
22	—	スーパーリアルベースボール ビッグエッグ	バップ
23	—	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	シンセイ・バンダイ
24	—	1943	カプコン
25	—	鉄腕アトム	コナミ
26	—	ヌーイーゼン	ソフトプロ
27	26	砂漠の狐	コトブキシステム
28	22	ファミリーサーキット	ナムコ
29	—	ファミコン探偵倶楽部	任天堂
30	—	サラダの国のトマト姫	ハドソン

●おもちゃ店売れ筋 TOP 10

ファミスタ'87が返り咲きで1位。続いてファミリーサーキット、と相変らずファミリー軍団は好調です。その影に隠れてしまったもののアイスホッケーも堅調なすべり出し。スケバン、ガンスモーク、ドナルドの初登場組を微差ながら押さえ込みました。ウィザ、ファミテニ、パンチアウトの常連ロングセラー組は見事なふんばり。思わず声援を送りたくなります。

ジャーン!! さて、次号で1位になるのは何か？　これがわかんない人は……いるわけないですよね。（ヒラ坊）



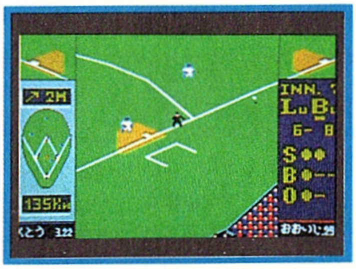
◀PCエンジンでもナムコは、野球ゲームを出すらしい。ファミスタと同じなんでしょうか？　それとも違うのでしょうか？

順位	前回	タイトル	メーカー
1	2	ファミリースタジアム'87	ナムコ
2	9	ファミリーサーキット	ナムコ
3	—	アイスホッケー	任天堂
4	1	コナミワイワイワールド	コナミ
5	—	スケバン刑事III	東映動画
6	—	ガンスモーク	カプコン
7	—	ドナルドランド	データイースト
8	4	ウィザードリィ	アスキー
9	5	ファミリーテニス	ナムコ
10	6	マイクタイソン・パンチアウト!!	任天堂

●パソコンゲーム TOP 10

前回と1位2位がまるきり一緒。やっぱ野球とシミュレーションは人気モノなんですね。続いての3位もシミュレーションで『エルスリード』『ガイアの紋章』の続編（？）の『ガイフレーム』。今までのファンタジーっぽさからうって変わった未来のロボット戦で、けっこう本格的な構成になっている模様ですね。よく見ると『信長～』も相変わらずチャートインをキープ。ホント今年はシミュレーションが強いっ！　そういや麻雀も一種のシミュレーションみたいなものですが、ファミコンではおなじみの『麻雀悟空』が4位も御注目。（ベニー松山）

順位	前回	タイトル	メーカー/機種
1	1	プロ野球FAN	日本テレネット/MSX2、PC-8801SR・FR、他
2	2	蒼き狼と白き牝鹿	光栄/PC-9801M・8801、X1turbo
3	—	ガイフレーム	日本コンピューターシステム、PC-9801シリーズ、X1、他
4	—	麻雀悟空	シャノアール/MSX2、PC-9801シリーズ
5	6	ハイドライド3	T&Eソフト/PC-8801SR・FR、MSX、MSX2
6	4	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト/PC-8801・9801シリーズ
7	5	YAKSA	ウルフチーム/PC-8801SR・FR、FM-77AV
8	—	忍者くん 阿修羅の章	ハル研究所/MSX2
9	3	信長の野望 全国版	光栄/MSX、PC-8801・9801シリーズ、X1、他
10	7	Y's	日本ファルコム/PC-9801シリーズ、他



2号連続1位の「プロ野球ファン」。どこまで記録をのばせるかな？

●アーケードゲーム TOP 5

テーブルタイプでは久しぶりにコナミがランクイン。「A－JAX」が2位で初登場です。急降下シーンの迫力がモノを言ったのでしょう。グルグル回る画面ってのは、今だに新鮮さをかもしだしています。もっといろんなゲームがグルグル回ればいいのに。

あと、Mr.HELIの大冒険も5位ながら初登場。ヘンな言い方だけど、カワイイR・タイプ的な香りがほのかに漂います。あとは賛否両論の不思議体感ゲーム、サンダーブレードがどこまで伸びるかに注目しよう。（ヒラ坊）

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	ストリート・ファイター	カプコン
2	—	エージャックス	コナミ
3	2	熱血高校ドッヂボール部	テクノスジャパン
4	4	究極タイガー	タイトー
5	—	Mr.HELIの大冒険	アイレム

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	2	アフターバーナー	セガ
2	3	フルスロットル	タイトー
3	—	サンダーブレード	セガ
4	4	オペレーションウルフ	タイトー
5	1	ヘビーウェイト・チャンプ	セガ

●これがおすすめ●ファミコン・ソフト・スクランブル

FAMI-COM. SOFT SCRAMBLE

この期間に発売されるソフトが少ないので、少し発売日が先のものまでレヴューしてみました。発売が待ち遠しいソフトもあります。じっくり読んでください。

2月19日〜3月4日発売スケジュール

発売日	タイトル	メーカー
2/26	鉄腕アトム	コナミ
26	横浜港連続殺人事件	データイースト
26	レプリカート	タイトー
29	アルカノイド2	タイトー
3/3	ドルイド	ジャレコ
4	ボールブレイザー	ポニーキャニオン
4	ヌーイーゼン	ソフトプロ
4	ナポレオン戦記	アイレム



■データイースト　■カセット
■2月26日発売　（2M）
■¥5800

横浜港連続殺人事件

探偵、神宮寺三郎シリーズの第2弾。ファミコンソフトにしては珍しく、ちょっとハードボイルドなAVG。オトナでも充分楽しめる。

●前作「新宿中央公園殺人事件」と比べるとゲームの完成度はずっと高い。「新宿へ」にあった〝意地の悪さ〟がなくなり、ゲーム進行はずっとスムーズになった。コレは簡単になったという意味じゃなくね。グラフィック、メッセージにハードボイルドっぽい雰囲気がそこはかとなく漂よう秀作。（ハルク）

●前作「新宿中央公園殺人事件」からのシリーズ第2作目。神宮寺三郎はよりシャープに、よりハードボイルドに登場する。横浜にある実在の地名を絡めたストーリーはリアル感倍増で涙もん。後半では謎の男が登場し、格闘シーンもあって最近のソフトの中で最高に燃えた一本だった。（プロフェッサー来宮）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♥♥♡
熱中度	♥♥♥◐♡
総合評価	♥♥♥◐♡



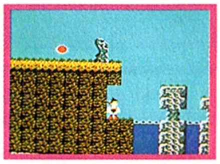
■コナミ
■2月26日発売
■¥5500
■カセット（2M）

鉄腕アトム

あの！　鉄腕アトムが主人公のアクションゲーム。音階パズルを始めとするステージクリアのための謎解きがユニーク。

●子供のころから漫画を描くのはとても好きだったけど、アトムの顔だけはどうしてもうまく描けなかった。目とか鼻のバランスがとれないのだ。そんなことをふと思いだしたのはこのゲームがけっこうむずかしかったから。テクニックがないと飛べなかったりして、もどかしいのなんの。上級者も楽しめます。㈲

●アトムらしくないな…と思ったのが第1印象。わが心のアトムとゲームのアトムを比べるのに無理があるけどね。バブルテロップ方式のメッセージ、音階パズルといった新機軸に工夫があるんだけど、それがゲームの面白さにつながっているかというと…？　ま、コナミらしく破綻は、ないけどね。（ハルク）



難易度	★★★◐☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

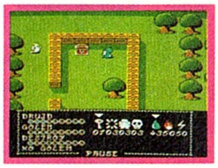


■ジャレコ　■ディスク（両面）
■3月3日発売
■¥3200

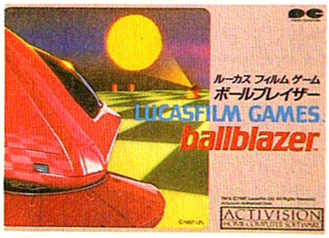
ドルイド

●ゴーレムという名前の仲間がいてね、こいつが用心棒してくれるアクションRPGなわけ。ところがこいつ、本人はSSのつもりだろうけど実は壁。ただぶつかってくだけの可哀そうな奴なんだ。敵の出現パターンや目的の設定が手ぬるい気がするけど、ゴーレム君にあきれるほど愛を感じたのでした。（ヒラ坊）

●敵の出現パターンもマップも単調で、正直いってなかなかゲームに入りこめなかったんですけど、泥人形のゴーレムには妙に感情移入しちゃいました。敵の攻撃からドルイドを守るため、あとをついて歩く姿はいじらしいの一言です。全体にもう少しメリハリがあるとよかったのですが…。（マッキー）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



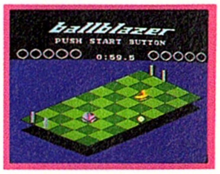
■ポニーキャニオン　■カセット
■3月4日発売　（1M）
■¥5500

ボールブレイザー

アメリカはルーカスフィルムのパソコンゲームのファミコン移植版。一言で言えば、1対1のサッカーゲーム。

●ゲーム構成はシンプルそのもの。フィールド上で2人のプレイヤー（VS COMモードもある）がプラスモーブと呼ばれる球を奪いあい、相手のゴールに打ちこむ。ただそれだけなんだけど、2人で遊ぶとけっこう燃える。そっけないけどキレイなグラフィックとスピード感あるゲーム展開が好きだな。（ハルク）

●未来のサッカーという触れ込みで登場したのがこのソフト。シンプルでスピーディーな画面構成はいいんだけれど、競技場全体が見渡せずいったいどこを走っているのかよくわかんない。もうちょっとグラフィックに凝ってほしかったなあ。それから1対1の戦いでサッカーというのはちとつらいぜ。（RYOⅡ）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



■アイレム
■3月4日発売
■¥5500
■カセット（1M）

ナポレオン戦記

リアルタイムで全軍を指揮する独自の手法のシミュレーションゲーム。8つのシナリオが用意されている。

●はっきりいってシミュレーションと考えるよりも疑似リアルタイム戦闘アクションゲームといった方がいいだろう。戦術的なモノはシミュレーションだけどキャラの動かし方はアクション要素が強い。それにあんなにキャラを画面に出してもブリンクしないんだからソフト力も大したモノだ。（ターミネータ辻）

●ボク自身、このゲームにハマッた。徹夜の一歩手前までやったりもした。でも全員にお薦めするだけの自信には欠ける。人によっては「瞬時の判断」が「せわしない」だったり、「命がけの前線部隊」が「ただの豆粒」に見えかねないからね。この手のウォーゲームに感情移入できるあなたならお薦めだ。（ヒラ坊）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



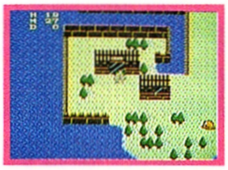
■東京書籍
■4月中旬発売
■¥5500
■カセット（1M＋1M）

エリュシオン

パソコン版RPGのファミコン移植版。キャラデザインは魔夜峰央。マイキャラの性別、種族によって背景、敵キャラが変わる。

●城の中の迷宮はたんなるプロローグだろうと思ったら、これが結構広い。上にあがったり下におりたり苦労してたら疲れてしまった。それなりに楽しめるところもあるが、グラフィックがちょっとなさけない。RPGは感情移入のゲームなのだから細かいところまで気くばりは必要だと思います。（井）

●いまどきのRPGにしては少し完成度が低いような気がするね。グラフィックは明らかに手ぬき（魔夜峰央のデザインが100％生きてない）だし、敵の倒し方やストーリーも、今イチかったるい。88年産RPGなんだから、もっと新しいところが欲しいなぁ。——ネタ不足 指も疲れて 日向ぼこ（しげるマン）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♡♡♡♡
グラフィック	♥♡♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡

オリュンポスの戦い

■イマジニア
■3月28日発売
■¥5300
■カセット（1M＋64KRAM）

ギリシア神話に題材を取ったアクションゲーム。ロールプレイング、アドベンチャー要素も盛り込まれている。グラフィックが良い。

●個人的にアクションの苦手な私にとってはチト辛いゲームだった。しかし本当のアクション派には、物足りないだろうし、私のようなRPG派には、謎が簡単すぎて消化不良をおこしそう。とかくアクションRPGは中途半端になりやすいが、これはその典型。題材が面白かっただけに、とても残念…。（村上真）

●パソコン版のアクションRPGをしているような気がしてくるんだよね。グラフィックは、なかなかいいんだけれど、アクションが上品というか地味というかね。ファミコンのダイナミックなアクションに慣れてしまった私には、キャラコントロールがミョーに難しかった。（ごんざえもん）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♥♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡



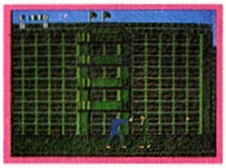
■ビック東海
■3月下旬発売
■¥5700
■カセット（1M）

ゴルゴ13

日本を代表する名作劇画、ゴルゴ13のファミコン版。さいとうたかお氏書き下ろしのシナリオと多彩なプレイモードの設定が魅力。

●横スクロールのアクションに3Dのシューティング、メッセージ画面もあればキレイなお姉ちゃんのサービスもありと凝りに凝った構成になっています。おかずがいっぱいの幕の内弁当を食べてる気がします。これで味がもうちょっと良かったらとぜいたくいったら、狙撃されちゃうかな。（井）

●当初、ヌードがクローズアップされていたんだけれど、お上の教育的指導によって断念。（普通のテレビではヌードに見えるみたいだけれど）。ファミコンの限界を感じてしまう。が、スナイプは本当の銃撃以上のリアル感。教育的指導ものの手ごたえが味わえるところがワンポイント快感シーンであった。（RYOII）



難易度	★★☆☆☆
操作性	♥♥♡♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♡♡♡
総合評価	♥♥♡♡♡



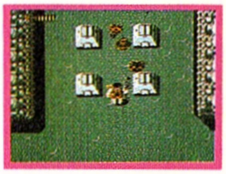
■ケイ・アミューズメントリース
■4月上旬発売
■¥5500
■カセット（2M＋64KRAM）

怒II

前作「怒」（SNKより発売）の続編。8種類の武器を使い分け、敵を撃ちまくる縦スクロール型シューティングゲーム。全5エリア。

●う～ん、キャラがでかくなった分、動きが重いというか、ニブい気がしてならない。ゲームは一見すると複雑なように思うが、持つ武器を決めてひたすら撃ち放しにして進んでいくと意外にシンプルシューティングが味わえるのだ。ただ画面転換の遅さはシューティングゲームだけに興ざめなのでした。（RYOII）

●アクションゲームって普通は軽快さを売り物にしてるでしょ。でも怒IIは逆。重厚なことこの上ない。あわてず、騒がず2人してゆっくり破壊活動をしてくのだ。重厚なのが悪いってわけじゃないけど、（「ゼビウス」・業務用「怒」は成功例）やっぱりズム感とかきびきびしたキャラの動きは欲しいのだ。（ヒラ坊）



難易度	★★★☆☆
操作性	♥♥♥♡♡
グラフィック	♥♥♡♡♡
熱中度	♥♥♥♡♡
総合評価	♥♥♥♡♡

●インフォメーション●

INFORMATION

「ドラクエIII」はもう手に入れたかな？　苦労して手に入れた人も多いよね。今回のインフォメーションは、「ドラクエIII」発売日当日の様子を紹介するぞ。その他プレゼント情報もいっぱいだ！

ニュース

緊急レポート

1千万人が待っていた「DQIII」発売日を追う

昨年8月の発売発表以来、全国1千万人といわれるファンが待ちに待った、2月10日。「ドラゴンクエストIII」の発売日がついに来た。初日の出荷本数は100万本(推定)。社会現象となった昨年の「ドラクエII」発売日と同様、当日は徹夜組も含め、全国の玩具店やデパート、量販店の前には長〜い列ができた。

2月10日「ドラゴンクエストIII」発売!!

「買う」だけで一苦労

「ドラゴンクエスト」はすでに1つの社会現象だ。「ドラクエ」を知らなければ時代遅れ、という意識は今や小・中学生ばかりでなくお父さんやお母さんにまで広がっている。東京都教育委員会が「学校を休んで『ドラゴンクエストIII』を買いに行かないように」との指導を促したのを見ても事の重大さがわかる。

「ドラクエIII」の発売日は、2月10日。といっても、実際に店頭に到着するのは午後4時ごろ。しかし、争奪戦は前日の夕方から始まっていた模様。

編集部取材班が新宿に到着したのは前日9日の夜11時。「さくらや新宿西口店」前にはすでに十数人の人達が列を作って座わり込んでいる。高校生・大学生が中心だ。この店では夜10時の時点で並んでいた人に予約券を配ったという。「夜の6時に並んで6番目でしたよ。」と世田谷区の大学2年生Y君はうれしそうに予約券を見せてくれた。10時に予約券をもらえなかった人達は10日朝の2回目の予約券配布まで泊まり込みで並ぶことになる。(用意周到、寝袋持参組もかなりいた) 20mほど離れた「ヨドバシカメラ本店」では、すでに7日に予約券を配布したという。

10日午前7時30分。取材班は再び新宿に立ち寄った。ヨドバシカメラの前には、当日の予約券を見込んだ人々で長蛇の列ができている。昨夜の徹夜組は、予約券を手に帰宅したらしく姿はない。昨夜と違い、会社を休んだ(?)お父さん、お隣りさんと連れ立って来た(?)お母さんがほとんど。子供にたのまれて来たのか本人が楽しむのかわからないが、寒さの中じっと待っている。数千枚の予約券は約1時間でなくなった。手に入れられなかった人達が名残りおしそうに去っていく。

「誰よりも先にクリアしたいんですよね。」(前出の大学生)

その気持ちがみんなを発売日に走らせているのか。

午後4時、店の前には再び長い列ができた。





◎さくらやで配られた、2月10日当日限り有効の予約券。これがあれば「ドラクエIII」が買えるのだ



◎当日はテレビ局の取材も。マイクを向けられ、てれながら質問に答えるお父さんの姿もあり、6時台のニュースで大々的に放送された。

◎前日徹夜で並ぶ人々。寒さに耐えながらじっと朝を待つ。なぜか1人で来てる人が多い。「ドラクエ」って1人で楽しむゲームなのかなあ



「ドラゴンクエストIII」発売までのこの長き道のり

噂はみだれとび編集者は混乱し客は予約に走った。

ファミコン史上最大の人気を得たRPG「ドラゴンクエストII」の発売が昨年の1月22日。予定を1ヶ月ほど延期のうえの待望の発売日であった。日本全国にまきおこったドラクエ熱がようやく沈静化しつつあった5月になると編集部にもシリーズ第3作の開発がすんでいるとの噂がチラホラとはいりはじめた。発売直後に行われた箱根でのスタッフ・ミーティングですべてのシステムが一晩のうちに決められたとか今度は時間を超えて旅をつづけるストーリーになるなどの不確定情報がみだれとんだ。そして8月、エニックスからの正式発表。12月発売のお知らせにファンは喜こび庭かけまわる。バッテリーバックアップや4人パーティの情報で期待に胸はふくらむばかりでありました。ところが、秋を過ぎ業界をおそった深刻なIC不足。思うように生産できずスケジュールを変更するメーカーが続出。予約注文を200万本かかえたエニックスもこのまま少しずつ出荷してユーザーに迷惑をかけるよりは、発売を2月に延期しようとの決定。初日の100万本を含め2月中には200万本が発売されるといわれている。



◎さらにつよくたくましく鳥山明のキャラデザインも気合がはいってる！

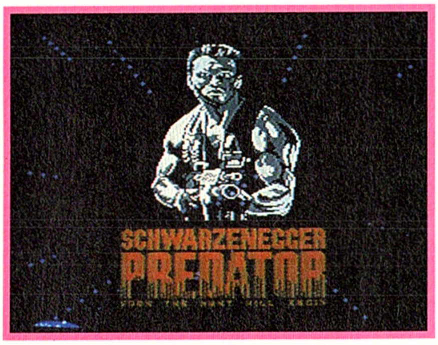
◎ドラクエIVはでるか!?　まずまちがいなくでるでしょう。でないとこまります。

PRESENT　プレゼント

合計300名の太腹"P・P"

昨年の夏に大ヒットした、アーノルド・シュワルツェネッガー主演映画「プレデター」。その「プレデター」が、ファミコンソフトで発売される。タイトルが「シュワルツェネッガーのプレデター」（￥5500）で３月10日発売だ。もう知ってる人もいるよね。

ところで、「シュワルツェネッガーのプレデター」について耳よりな情報があるぞ。実は、㈱パック・イン・ビデオから、「シュワルツェネッガーのプレデター」の発売を記念してプレゼントがあるのだ。まず、特製トレーナーを150名、そして特製オリジナル・テレフォンカードを150名に。なんと合計300名の人達に当っちゃうという大プレゼント。

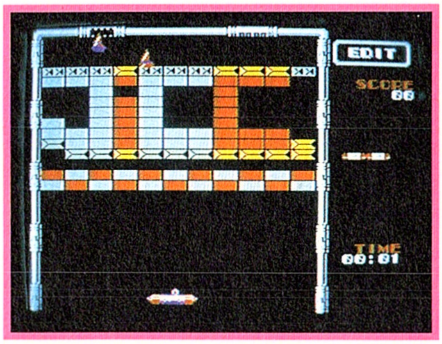


応募方法は、官製ハガキに住所、氏名、年齢、学年（職業）、電話番号と希望商品を書いて〒160 東京都新宿区新宿１－16－10 コスモス御苑ビル７Ｆ ㈱パックインビデオ 「プレデター」必本係まで。締め切りは３月31日当日消印有効です。

NEWS　ニュース

自分でゲームを作っちゃえ

自分で自由にオリジナルの画面が作れるＥＤＩＴモードやＶＳモードも付いて、前作をさらにパワーアップした「アルカノイド２」が３月下旬に発売予定なのは知ってるよね（コントローラー付、￥5500）。

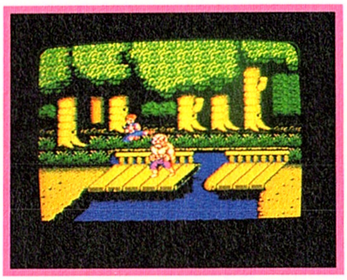


このソフトの発売を記念して、タイトーでは、"オリジナル・エディット画面コンテスト"を行う予定だ。ＥＤＩ-Ｔモードで作った画面を写真に撮り、その写真の裏にカセットに添付けの応募用紙を貼って送る。優秀作品に選ばれた33人と選外の人の中から抽選で267人の合計300人には、優秀作品がプログラムされた"究極のエディット・ウラナイド"が送られるぞ。名前の通り他では絶対手に入らないぞ。しめきりは、4月30日、発表は6月の予定。特別審査員は伊藤美紀ちゃんだよ。

MUSIC　ミュージック

「双截龍」サウンドをキミも

昨年ゲームセンターで最も話題を呼んだ「双截龍」（テクノスジャパン）。ついにファミコンになるんだよね（４月８日発売、￥5500）。それに先がけて、迫力いっぱいの双截龍サウンドがミュージック・テープで発売されるぞ。ただしサウンドはアーケード版のものだ。２大特典として、キャラクター解説付カラーピンナップとロゴステッカーがついてるぞ。この「オリジナル・サウンド・オブ・双截龍」は２月21日、アポロンより発売予定。価格￥1000。



EVENT　イベント

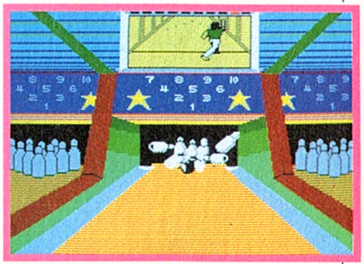
ホントの麻雀大会だぞ！

「井出洋介名人の実戦麻雀」でおなじみの井出プロが、連続３期麻雀名人位を獲得したのは、ついこの間のこと。そこで「親子実戦麻雀大会」が開催されることになった。参加資格は小・中・高校生と保護者のペアー。日時／３月27日(日)AM10:30より受付。会場／厚生年金基金センター・セブンシティ。参加費／１組￥2000（チャリティーです）。希望者はハガキに住所、ペアの氏名、電話番号を書いて、〒106東京都港区西麻布１－29金一ビル３Ｆ「日本健康麻雀協会」へ。先着50組でしめきりだぞ。

MSX　エム・エス・エックス

発売前にプレイのチャンス

ファミコンではおなじみの「ダイナマイトボウル」のＭＳＸ版の発売が決定した（３月上旬予定）。この発売を記念してゲーム大会が開催されるぞ。日時／３月５日(土) 14:00～15:30。会場／銀座コアビル７Ｆ パナメリア銀座（☎03-572-3871）。先着50人に参加資格が与えられるよ。上位入賞者10人には超豪華プレゼントが用意されているぞ。詳しいお問い合わせは、☎03-847-1419 東芝ＥＭＩまで。



PRESENT　プレゼント

もう視力低下の心配無用

ファミコン本体をテレビと３ｍ離して使えるようになるんだ。ファミコン用延長ケーブルアダプタ「ファミコンリール」（￥1980）がそれ。これで、ファミコンを長時間しても視力の低下を心配しなくてすむ。３月15日、ホリ電気株式会社から発売予定。



BOOK　ほん

F.S.のコミックス発売中！

サン電子から出てる"リップルアイランド"は、必本でも紹介したよね。メルヘンチックなアドベンチャーゲームで、いろいろな動物が出てくるんだ。そして、その"リップルアイランド"がコミック本になっているんだぞ。内容は、ゲームのシナリオと同じ。ナサレル王女を救い出す為に旅立つカイル。そして、カイルが旅の途中で出会った少女キャル。この２人のキャラが、本の中でも活躍しちゃうぞ。

"マドゥーラの翼"と２本立てで、370円、徳間書店から発売中だ！

PRESENT　プレゼント

必本読者だけが持つＴ・Ｃ

今回、ホットゲームスキャナーで紹介している「彷魔が刻」。当初、発売予定では、３月下旬の予定でしたが、残念なことに、４月の上旬に延びてしまったのだ。その話題は、ここまでで。

ここでは、「彷魔が刻」の発売元、東宝からのプレゼントのお知らせだ。今回の必本を読んだ君は、ラッキーだぞ。なにしろ、必本読者だけへのプレゼントなのだ。何をプレゼントするかというと、「彷魔が刻」オリジナルテレフォンカード(30名)。欲しい人は、３月４日までに、必本「彷魔が刻」プレゼント係まで。



TELEVISION　テレビ

〈ファミッ子大作戦〉

テレビ東京・毎週金曜日 夜7時～7時30分

2/19 ハイスコアは「仮面ライダー倶楽部」。マル秘指令は「ガンスモーク」。他「横浜港連続殺人事件」。

2/26 マイケル君は「ビーバップハイスクール」。マル秘指令「殺意の階層」。「ガンスモーク」もあるぞ。

キャラクターに関する詳細データとパーティー別能力を徹底比較



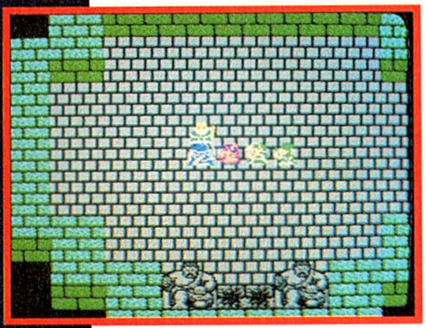


去年の秋から待たされ続けて5ヵ月。ようやくドラクエIIIは発売された。果たしてキミは無事手に入れることができて、冒険の世界へ旅立つことができたかな？
今回の冒険記は、もう買った人も、これから買う人にも必ず役に立つ、アリアハン～ロマリアまでの全マップと各キャラクターの具体的な特徴、そしてパーティーの組み方を実践的に解説してみた。特にパーティーは、ゲームを効率良く進めていくための最重要ポイントと言うべきところ。謎がいくら解けたからって、効率の悪いパーティーじゃ、ムダばっかりで時間がかかるだけ。やっぱり、最初のうちはスムーズに進めていきたいしね、ま、なにはともあれ、発売バンザイ！　夜遅くまでプレイして学校に遅刻しないように(サラリーマンのかたも気をつけましょう)。
では、冒険記の始まりであります……。

ドラゴンクエストIII 冒険記3

DQIII Report 1 ドラクエIIIレポート

世界をつなぐ2つのマップ

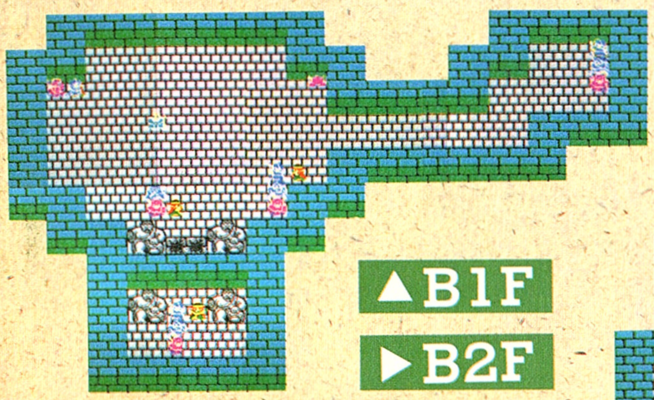


いざないの洞窟の奥深くにある旅の扉。そこに入ったとき、キミたちの冒険は本格的なものへと突入する。堅苦しい言い方だけど、ようするにロマリアへ行けるということなのだ！ 世界の南にあるアリアハンから、遠いロマリアへ、一気に広がる舞台。ドラマチックという言葉は、まさしくこのゲームのために用意されたようだ。でも、だからと言って急いではいけない。せめてレベル8〜9ぐらいまでアリアハンで育ててから行くようにしよう。そのくらいじゃないと、いざないの洞窟に現れるまほうつかいにメラの呪文でいじめられ、ロマリアについてからも、痛い目に合わされることはまちがいない。無理に進んでいってもツラいし、効率が良くないなら、少し時間がかかっても、確実に進んでいくべきだ。

いざないの洞窟

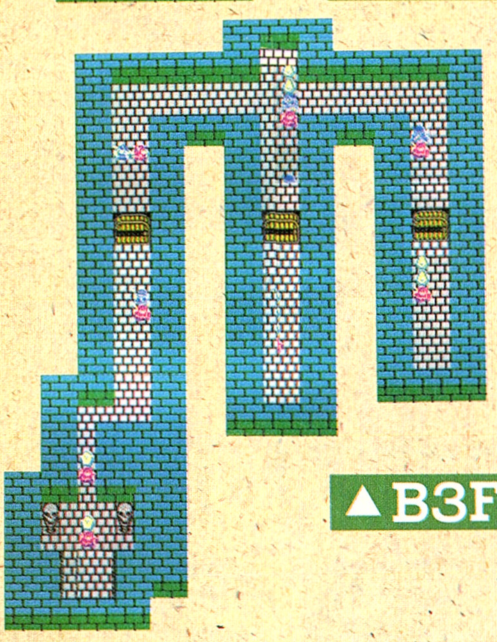
アリアハンの最大の山場、いざないの洞窟だ。地下1階と地下3階は、大して広くないので苦しくはないが、問題は地下2階。この広いフロアで、どう戦っていくかがポイントだ。現れる敵は、メラを使うまほうつかいを筆頭に、おばけありくい、キャタピラーなど手強いのがゾロゾロ。特にまほうつかいのメラは、レベル7〜8ぐらいで、旅人の服しか着ていないと、1発で8〜10程度のHPを失う。それが1度に4匹も現れるので、もーたいへん。それなりの覚悟をしていくか、入る前に装備を固めていくか……。

どこかにある旅の扉に入ると、IIにはなかったびっくりする演出で、ロマリアへと飛んでいく。さあ、気を引きしめていこう！

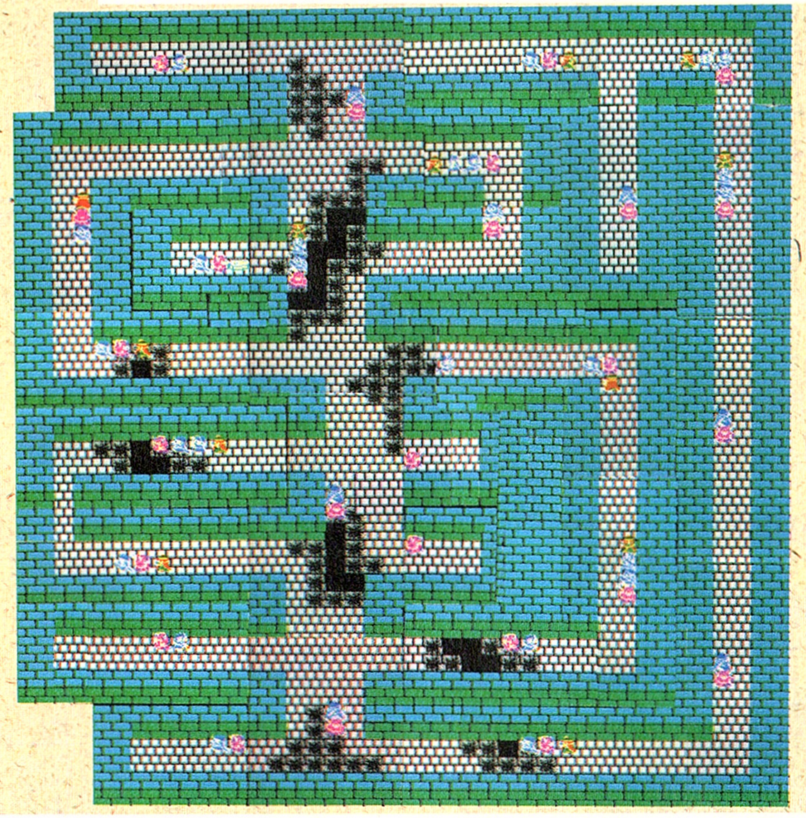


▲B1F

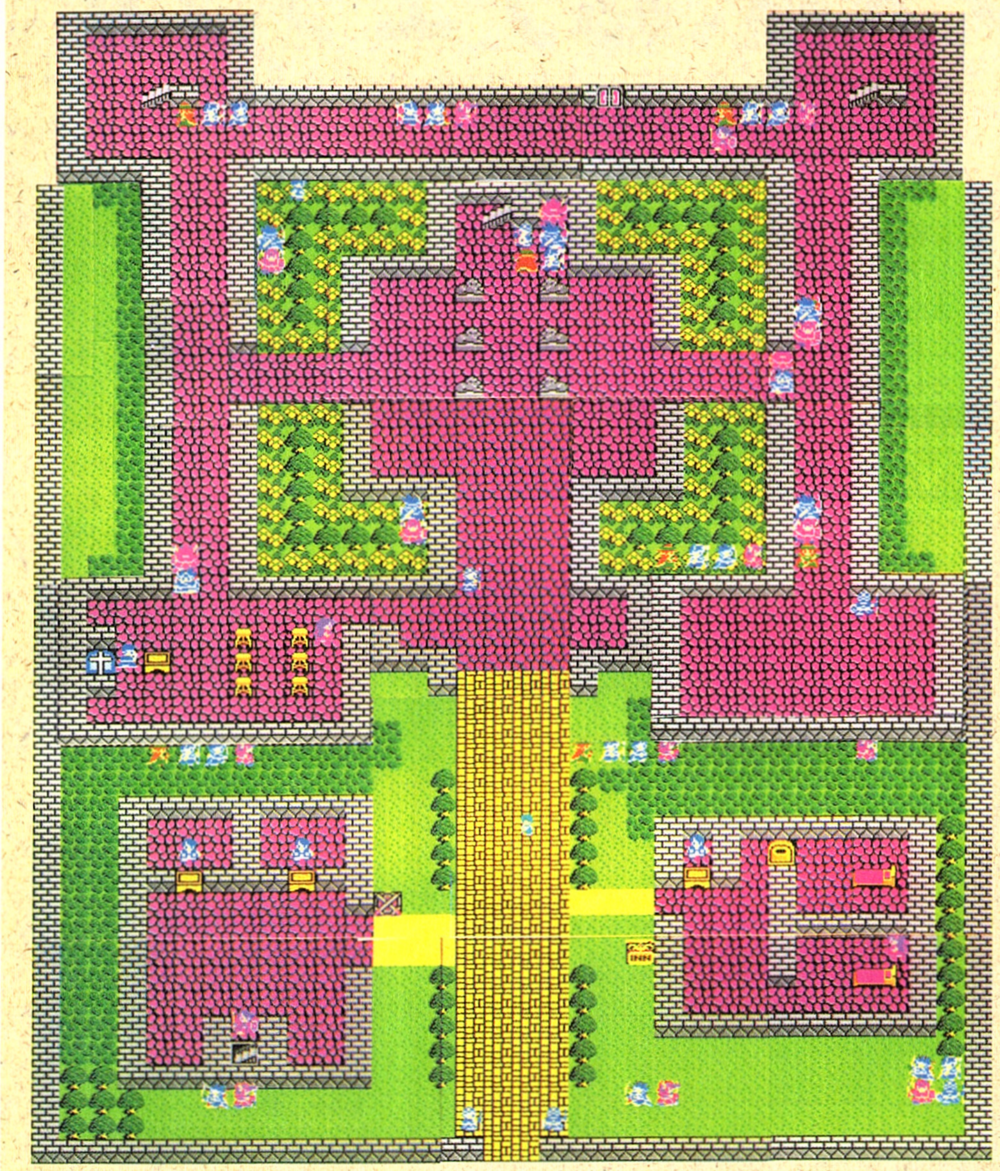
▶B2F



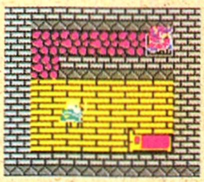
▲B3F

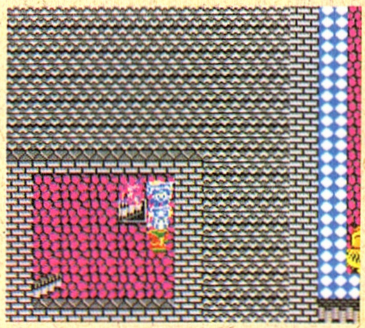


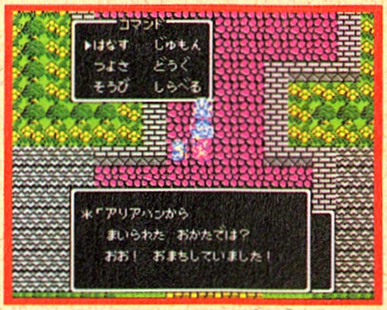
ロマリアの城と街



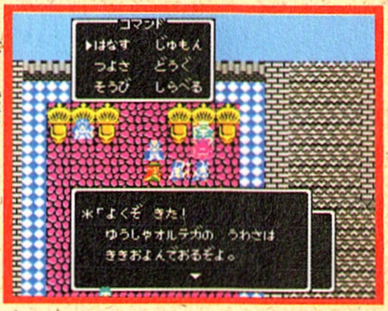








➡やってきましたロマリア！



➡2階には王様がいる。セーブだ！



⬆痛恨の一撃をよく出してくる、さまようよろい。でもやっつけると経験値がオイシイ

いざないの洞窟で旅の扉の演出に感動しつつ、やってきたのはロマリア。アリアハンとは遠く離れた異国の地だ。いよいよ本格的な冒険が始まるぞっ！

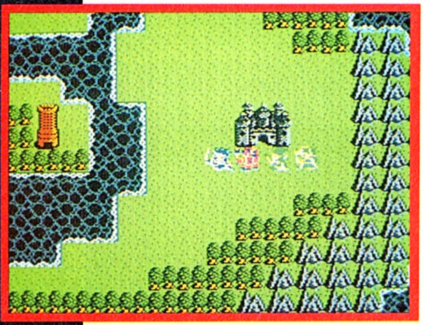
まず、街の周りを歩いてどんな敵キャラが現れるのか調べてみよう。まほうつかい、キャタピラーなどもう出会った敵以外に、さまようよろいやアニマルゾンビなど、新キャラも数種類現れる。強さはさして変わらない。だけど、さまようよろいなど甘く見てると、痛恨の一撃をくらって、レベル10程度の勇者など一発で死んでしまうので要注意！

さて、ロマリアの城に入ろう。ここは、手前が街に、奥の方が城になっている。城の2階の大フロアには、もちろん王様がいる。セーブしておこう。また、城の奥左右には塔もあり、その最上階には、それぞれ人がいる。彼らに会って話しを聞くことも忘れずに！

一通り回ったら、あとは街の外へ出て、レベルアップにはげもうぜ。

DQIII Report 2 ドラクエIIIレポート

アリアハン大陸、総チェック!!



さて、いざないの洞窟とロマリアの街・城のマップを紹介したところで、これまでのおさらいに入ろう。ドラクエIIIの世界の全体マップと、アリアハン大陸から、そこにあるイベントポイントのマップをもう一度チェックだ。
それにしても、なんと広い世界なんだろう。このページの全体マップと、右ページにあるアリアハン大陸のマップを見較べてみるとつくづく感じられるその広さ。アリアハン大陸だって、決して狭いワケではないのに、全体マップと見較べてみると大したことがない。
これだけの舞台が整っているドラクエIIIの世界は、やっぱりとてつもなく奥が深く、そして楽しめるのだ。思わず力が入っちゃうよね。

全体マップ



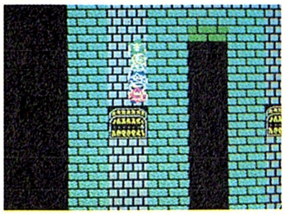
左の地図はドラクエIIIの世界のマップだ。スタート地点はアリアハン、右下にある大陸だ。そこから旅の扉を通ってロマリアまで行くことになる。と書くと何の疑問もないように感じるが、なぜロマリアなのか。アリアハンとはかなりの距離があるのにである。もちろんゲームを進めていけばわかることなのだから、とりあえずここには書かないが、それにしても長距離ではある……。

しかし、ドラクエIIIの世界は広い。割と広く感じたアリアハンでさえ、全体の面積比にしてみれば20分の1程度にすぎないし、対陸地比で考えても10分の1以下の広さしかない。

いつになったら、すべての大陸を踏破し、バラモスを倒すことができるのか、遠いなあ……。

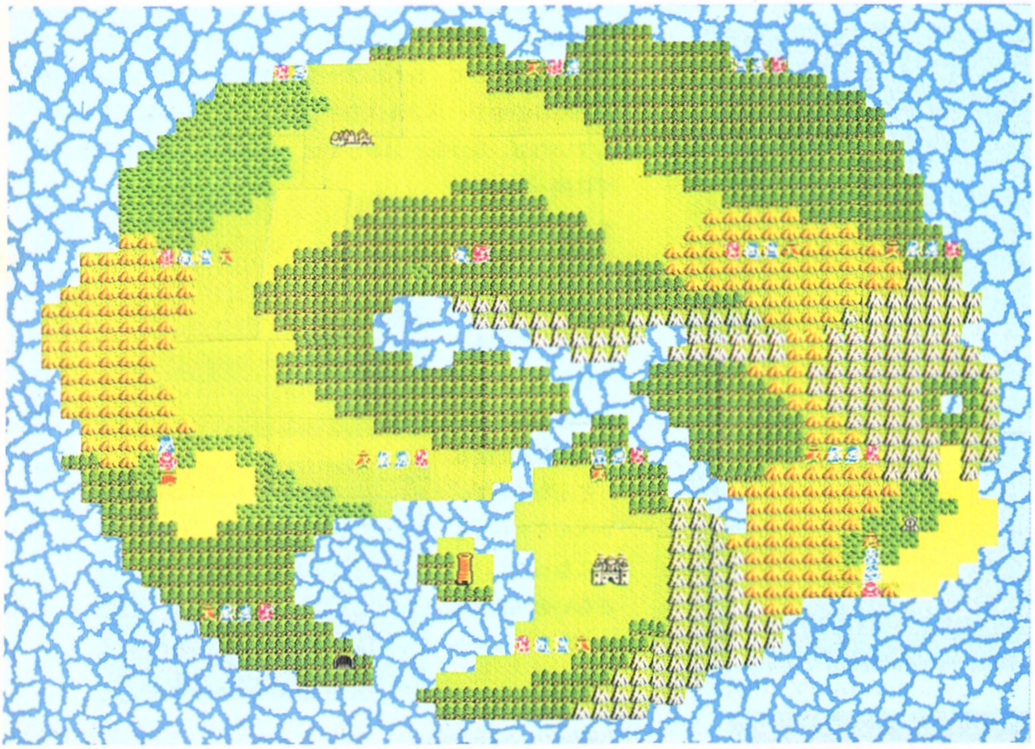


←小さなアリアハンが世界の盟主だったとはね……



←この扉の向こうには、どんな世界があるのだろう

アリアハン大陸



で、狭いようで広いアリアハン大陸だ。このマップの中のイベントポイントは7カ所。左ページに書いた通り、アリアハンが陸地比10分の1とするならば、確かに総イベントポイント数は60〜70ぐらいになるだろう。でも、イベントポイントは海にもありそうだから、他の大陸は、このアリアハンほどイベントポイントが密集してはいないんだろうね!?

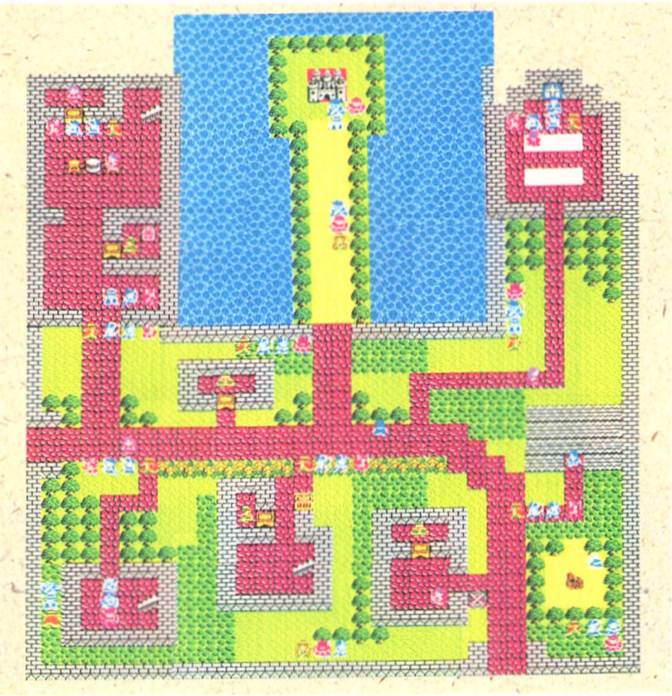


←地形によって出現敵が異なる。森の敵は意外と強いのだ

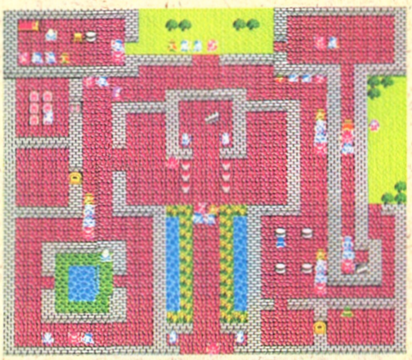


←すべてのイベントポイントを回り、情報をつかめ！

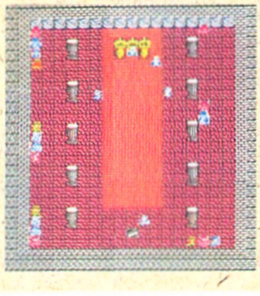
アリアハンの街



アリアハンの城



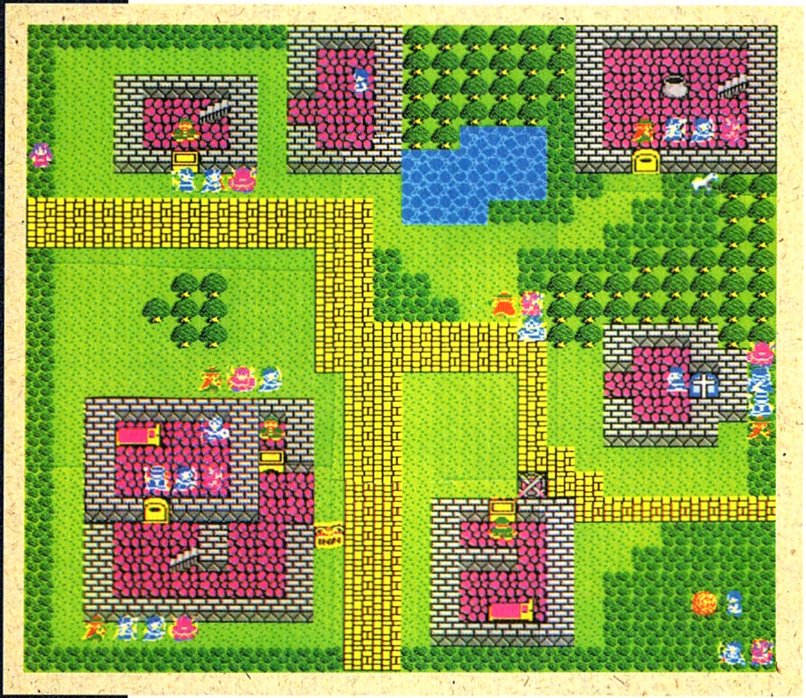
もうおなじみのアリアハンの街・城。お母さんがいるスタート地点&タダ回復の自宅から、仲間を集めるルイーダの酒場など、超重要イベントがギッシリの街に、キミの使命を教えてくれて、しかもセーブをしてくれる王様のいる城。もう目をつぶっていてもどこに何があるか、わかっているよね!!





←王様から父・オルテガの話しを聞いた。その意志を継ぐとは立派だなあ

レーベの村

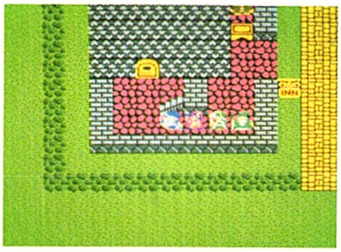


アリアハン大陸の第2の街(村)、レーベ。この村の存在なくしては、アリアハンからロマリアへ行くことができない。えっ、その理由？　だって、あのアイテムを手に入れなきゃいけないでしょ。あの人からね……。

それはさておき、仲間全員のレベルが4～5になったら、この村を拠点として、レベルアップに励もう。アリアハンの東部にある森の中で、バブルスライムやアルミラージなどを相手にしていれば、なかなか効率がいい。もちろん、毒消し草を忘れずに持っていなきゃダメだけど。

そして、レベルアップし、お金もそこそこに貯まってきたら、強い武器に持ちかえて、戦力の充実を図る。

こんな感じで、レベル8～10ぐらいになったら、いざないの洞窟を通って、ロマリアへGO!



⬅扉の向こうには、重要な情報が隠れていたりするのだ

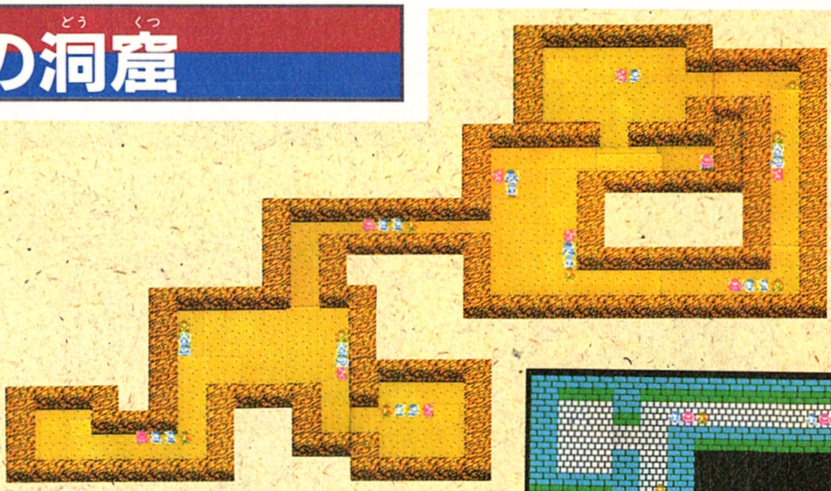


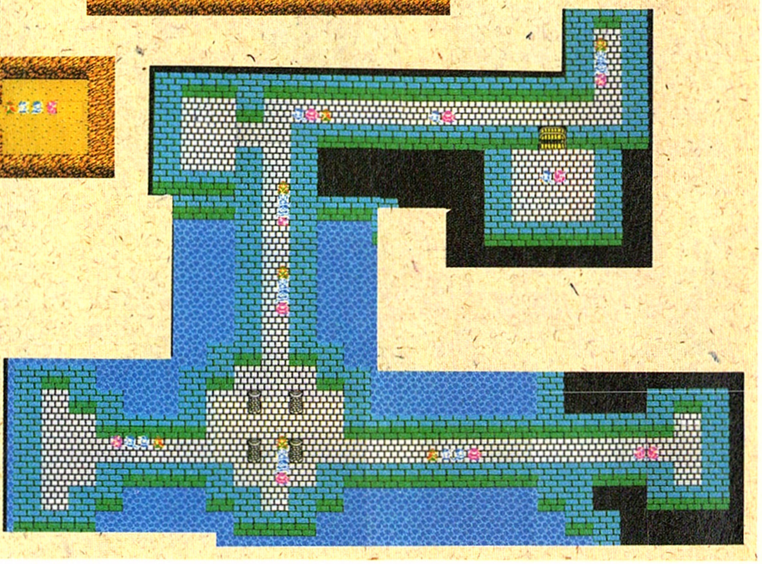
⬅岩を動かしたからといって、何かあるワケではない

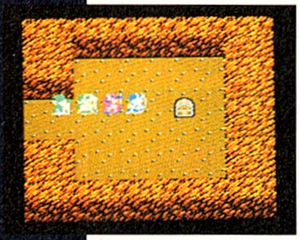
岬の洞窟

数あるイベントポイントのうち、アリアハンの街・城以外でキミが最初に行くべきところ。それがこの岬の洞窟だ。理由はアリアハン城内の人々に話を聞けば解る。とにもかくにも、ここへ行かなければしょうがないのだ。

レベル5ぐらいになっていれば余裕で抜けられる。







⬆ところどころにある宝箱は、一度開けたら二度と元に戻らない。気をつけていなきゃね



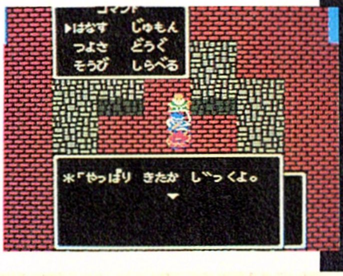
⬆美しい緑の地下迷宮。しかし、現れる敵はなかなか強いものが……。気を抜かず、進んでいこう

ナジミの塔

岬の洞窟を抜けると、アリアハンの街の西にある小さな島に出る。そこにある塔がナジミの塔だ。

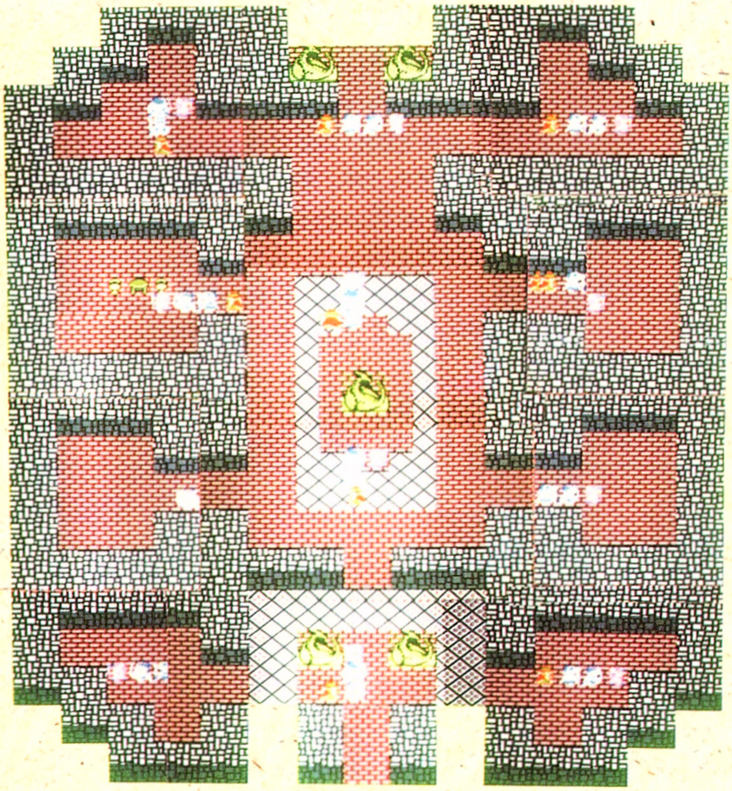
ナジミの塔は、キミたちが目標とするいちばん最初のイベントポイントだ。城の人たちがその意味を知っている。話を聞き忘れていなければもちろん解るよね。

最初にしてはちょっと強目の敵が現れるけど、塔内にある宿屋を見つけられれば楽勝だぜ。

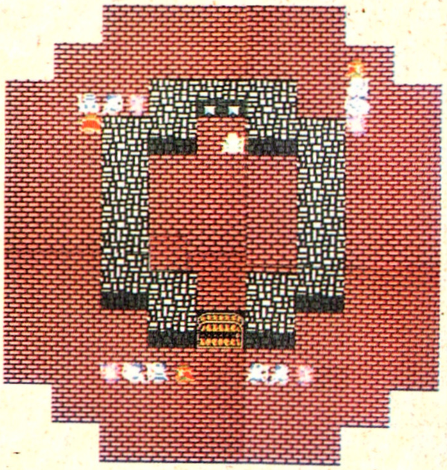


←最上階には老人が！ 会って話をしてみると……!?

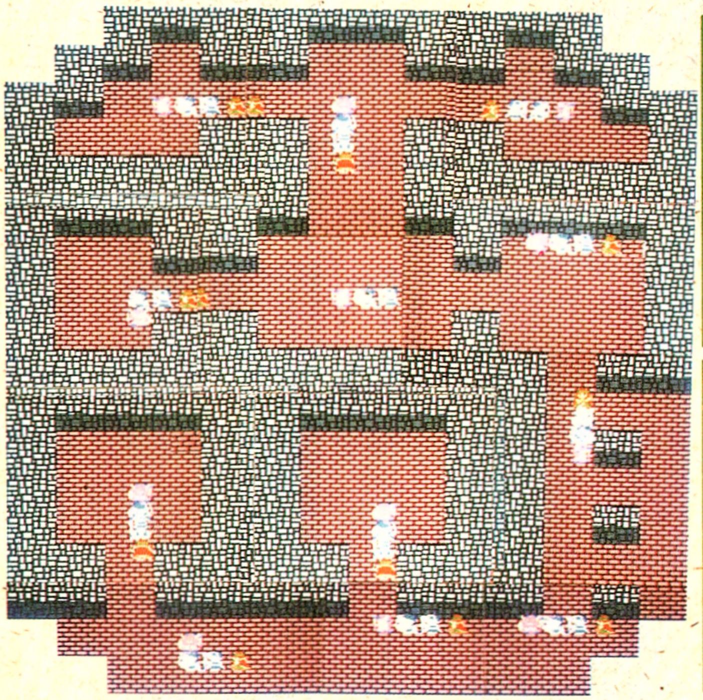
◀1F



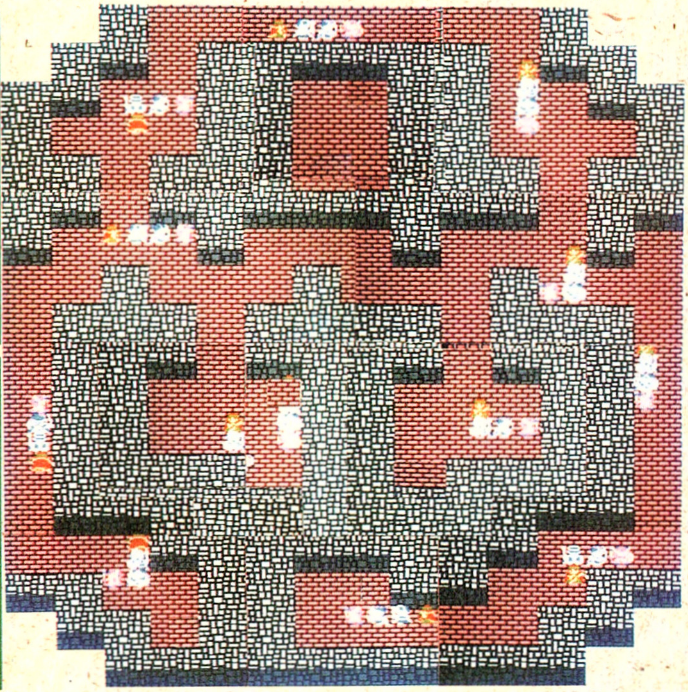
▶4F



◀2F

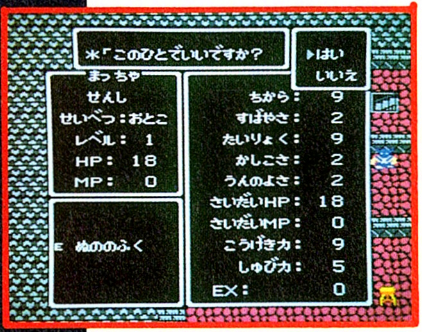


▶3F



DQⅢReport3 ドラクエⅢレポート

パーティーの組み方大研究



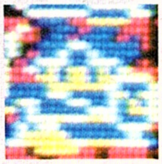
例えばルイーダの酒場でのメッセージ。「連れていくなら戦士・僧侶・魔法使いの3人がいいぜ」や最初から登録されているキャラクターがその3人であるように、ドラクエⅢの冒険に適したキャラクターがあるのは否定できない事実なのだ。確かに、どんなキャラクターでも終らせられるだろうが、その難易度はかなり違ってくるはずなのだ。それがキャラクターセレクトの狙いだろうしね。

ここでは、どんなキャラクターがどんな能力を持っているか、また、どういった組み合わせだと、どの程度冒険に差が出てくるかを考察、研究してみよう。早解きを目指し、効率良いパーティーで攻めるか、じっくりと自分の好みのパーティーで攻めていくか…。キミならどうする？

もう一度キャラクターの能力を思い出してみよう！

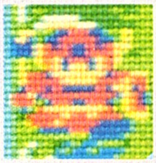
レベルアップした時、キャラクターによってアップするパラメーターの数値が大幅に違う。例えば戦士は、「ちから」の上がり方が高かったり、武闘家だったら「すばやさ」が大きく上がったりするのだ。この点がキャラクターの能力を表している。

ゆうしゃ〔勇者〕



これといった弱点があるワケでもなく、いろいろなパラメータが平均的に上がっていく。主人公だからね

せんし〔戦士〕



やはり「ちから」の上がりがいい。レベルアップも早い。だけど、呪文を使えないので「かしこさ」が低い

ぶとうか〔武闘家〕



「すばやさ」の上がりが高い。レベルアップもふつう。特定の武具以外は装備すると、能力が落ちるので注意

そうりょ〔僧侶〕



平均的な上がり方をする。ただ、HPの増え方がある一点を境にぐんと高くなっていく。最初がキツイ

しょうにん〔商人〕



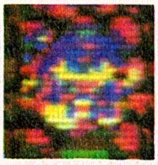
これも平均的な上がりのキャラクターだ。ただ、全体的に低い数値ではある。特殊能力があるからね

まほうつかい〔魔法使い〕



当然「かしこさ」の上がりがいい。じゃなきゃ魔法使いはつとまらないでしょ。MPの上がりも早いぞ

あそびにん〔遊び人〕

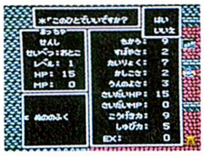


何の役に立つのか解らないが、とにかく「うんのよさ」の上がりが抜群にいい。2ケタ単位で上がっていく！

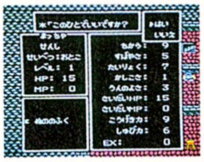
名前によるキャラクターの初期能力比較

登録所でキャラクターを登録する時、そのキャラクターの能力が表示される。この能力は、同じ名前、同じ職業を入力しても、全く同じキャラクターが生まれるワケではない。つまり、キャラクターの初期能力はランダムに決定されるのだ。

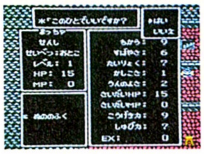
右の9点の写真がそれを物語っている。名前は同じでも、能力が同じものはひとりとしていない。だから登録する時は、何度も入力し直して、なるべく初期値の高いものを作れば、序盤戦がかなり楽になるはずだ。



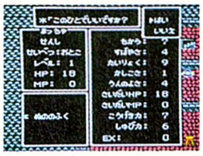
⬅力と体力はそこそこだけど、ちょっとHPに不安アリ



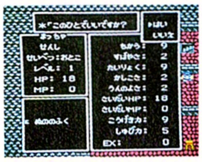
⬅HPがもうちょっと高ければカンペキなのにね



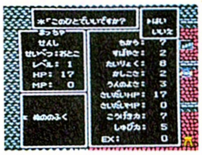
⬅力、素早さ、体力の合計が22というのは魅力的！



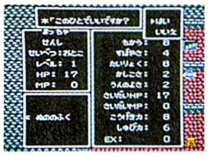
⬅HP18。初期値として見るならなかなかだ



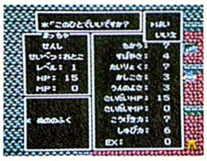
⬅力と体力がそれぞれ9だけど、素早さ2というのはね……



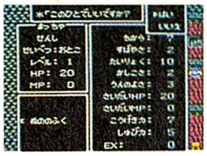
⬅これも素早さの2がちょっとネックになっている



⬅このキャラクターはなかなかの能力がありそうだ



⬅賢さ、運の良さがHPに回っていればよかったのに



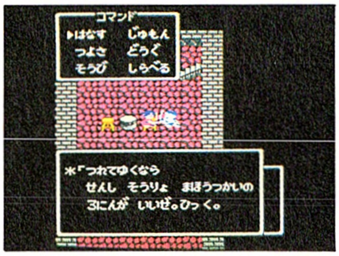
⬅例え素早さが低くとも、HP20というのは大きな魅力だ

パーティー編成上の注意点

POINT 1 片寄ったパーティーにはしない

この先のページでやっているんだけど、勇者＋遊び人３人というような、仲間を片寄ったキャラクターにするのはツラい旅を保障されたようなものだ。なにごともバランスが重要なのである。

ただ、先へ進んで、転職して同じ職業になるというのは悪くはないかも知れない。



⬅この言葉は信じてもいい。バランスのいいパーティーだ





⬅HP、MPのバランスが良いノーマルパターンのパーティー

POINT 2 魔法抜きではちょっとキツイ

で、やはりパーティー内に勇者以外に魔法を使えるキャラクターがせめてひとりはほしい。魔法使い・僧侶のどちらでもいい。選んだほうの逆の性格を勇者が受けもてばいいからだ。もちろん、最終的には賢者がひとりいればいいわけだし、魔法使いをある程度成長させ、僧侶に転職させる手もあるわけだ。



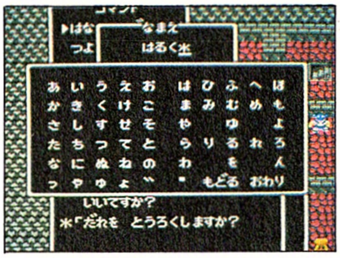
⬅魔法が使えないパーティーだと、まとまってちょっと強い敵が現れたときがキツくなる。とにかく攻撃あるのみ！



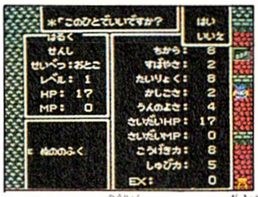
⬅簡単に全滅できないから、最後の一匹に魔法をかけられて痛い目に合ったりする。他のキャラクターで集中攻撃せよ

POINT 3 名前で選ぶか能力で選ぶか？

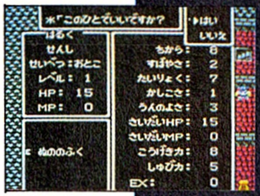
ドラクエⅠのように、名前によって能力が変わるというならいざ知らず、同じ名前でも能力はランダムに決定されるなら、なるべく高いほうがいい。登録するとき「この人でいいですか」と出たら、能力をじっくりと検討して、登録するか、入力し直すかを決めよう。スタート時に能力が高いほうがいいよね。



⬅名前を登録する。どんな能力のキャラクターが登場するか？



⬆まずまずの能力だ。でも、妥協せずにやり直してみる？



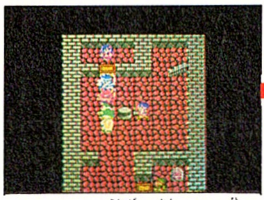
⬆これはちょっと……。せめてもうちょっと高い能力が欲しい

死んだ仲間を交代させる

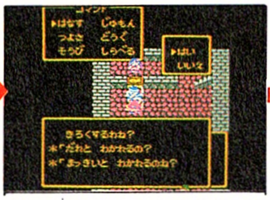
教会で死んでしまったキャラクターを生き返らせるには、レベル×５のお金が必要だ。ドラクエⅡに較べれば充分安くはなっているけど、装備をそろえた後、思わぬ連続攻撃を受けて死んでしまったりすると、生き返らせるお金も残っていないことがままある。そこで、レベルが低いうちはこの手を使い、急場をしのごう。

ルイーダの酒場で、死んだ人間をとりあえず引っこめてしまい、別のキャラクターを仲間にしてしまうのだ。ルイーダの酒場はたとえ死んだキャラクターでも交代させてくれるからね。もちろん、仲間に加わらせるキャラクターは僧侶や魔法使いのようにＨＰの低いのではなく、戦士や武闘家などのＨＰが高く、攻撃力もほどほどあるものがイイ。

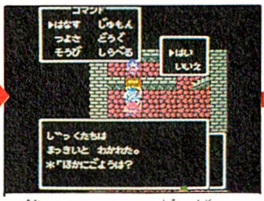
そしてある程度お金が貯ったところで死んだキャラクターを生き返らせればＯＫだ。



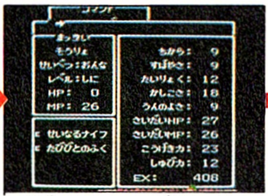
⬆ルイーダの酒場へ棺オケを引きずって行く



⬆で、死んでしまったまっきいと離れよう



⬆赤いメッセージが白に戻った。なんか得した気分



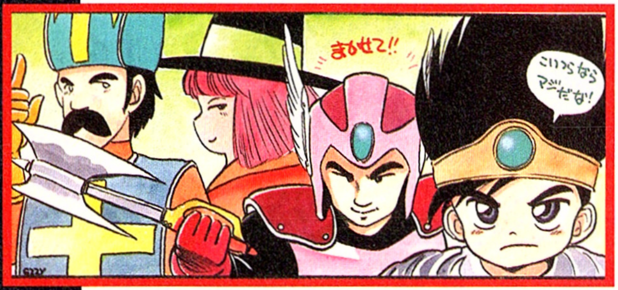
⬆名簿でまっきいの現況を知る。ちゃんとレベルは「Ｌ12」に！



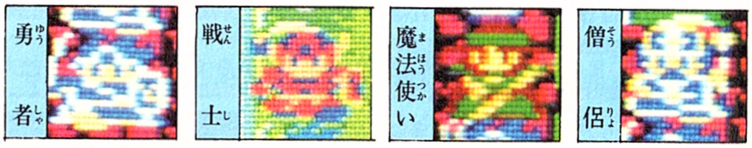
⬆お金を貯めて、まっきいをよみがえらせればＯＫ

パーティーパターン1：勇者＋戦士＋魔法使い＋僧侶

平々凡々じっくり行こう！



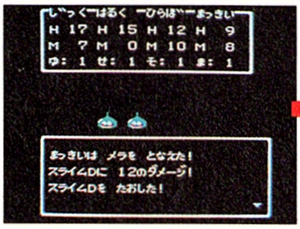
やはり、ゲーム内のキャラクターも言っているように、このパーティーがいちばんバランスがいいようだ。それもこれも魔法のおかげ。と言っても、HPの低いキャラがいるので、常に注意していなきゃダメなのは言うまでもないが……。



ACCIDENT 1　バランスの良さが決め手！　でも僧侶と魔法使いのHPに注意

攻撃は勇者と戦士と魔法使いにまかせて、僧侶はこの3人の傷をいやしながら進むのがこのパーティーの基本戦闘パターン。バランスの良さでは際立っている！

でも、バランスがいくら良くても、魔法使いと僧侶はHPが低く、か弱いキャラクターであることを忘れないように。油断してるとあっという間に画面が赤くなっちゃうぞ！



⬆魔法使いはメラの呪文で敵をやっつける。これ当然！



⬆戦士のはるくは武器で攻撃！　それぞれの特性が生きる

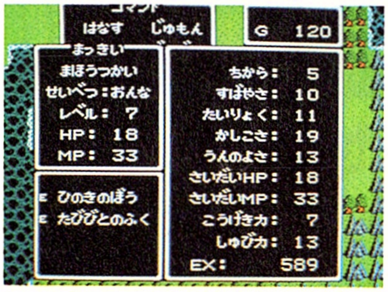


⬆そしてひらぼがホイミでHPを回復する。まさにバランスは随一

ACCIDENT 2　隊列の並び方に気を使おう。それだけで生き残る確率が高くなる！

僧侶、魔法使いを3、4番目のどちらに置くかというのも意外と重要なポイントだ。3番目と4番目とでは、攻撃を受ける確率がかなり違ってくるからだ。

セオリーとしては、より良い防具をつけているか、HPの高い方を3番目に配置するのがベスト。当然僧侶だろう。他のパーティーでも共通の考え方をしよう。



⬅レベル7の魔法使い。MPは高くとも、HPがかなり低い



⬅並び順も当然HPの順番になる。要注意なのは3番目の僧侶だ

ACCIDENT 3　すくすく成長、平凡パーティー

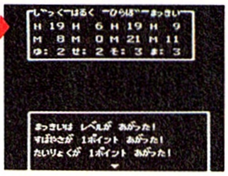
僧侶、魔法使いもレベル5ぐらいになると一応HPは水準程度になり、MPも大きくなる。こうなってくると、このパーティーのバランスの良さが生きてくる。基本を守っていれば、なかなか死ななくなるのだ。

やっぱり、安心してプレイしたい人にはこのパーティーが合う。ドラクエIIのパーティーのようだなあ。



⬆僧侶のひらぼは魔法系のキャラクターのくせして、賢さの上がりはあまり高くなく、同じ位体力が上がる

⬇反対に魔法使いのまっきいは体力、素早さともに上がりにくく、MPや賢さが上がる



このパーティーの将来は？

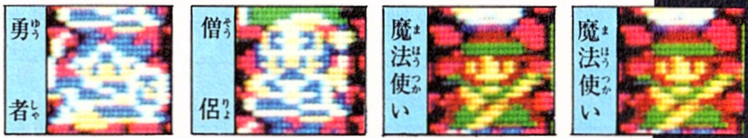
ドラクエIIIの基本戦闘要素がすべてつまったパーティーなので、まずこのパーティーでプレイすることをお勧めしよう。ある程度まで強くなったところで転職するも良し、そのまま進めていくも良し。とりあえず、ゲームを平穏無事に終らせたい人には、このパーティーがぴったりだ。

パーティーパターン2：勇者＋僧侶＋魔法使い＋魔法使い

MP命の魔法軍団！



左ページのパーティーの戦士と魔法使いを入れ換えたのがこのパーティーだ。魔法が重要ならば……というワケなのである。けど、そんなにうまくいかないのが世の常、やはり、HPが低いキャラが3人並ぶと思わしくないようで……。



ACCIDENT 1 上がりは遅いは、HPは低いは……！ バランス悪いパーティーの悲しさ

このパーティーはとかくレベルの上がりが遅い。勇者、魔法使い、僧侶の3種はとかく上がりにくいのだ。それでもって、HPが低いんだからもう大変。ちょっとのダメージで回復させてやらなきゃならないし、回復に気を取られていると攻撃がおぼつかなくなる。

バランスの悪さではピカ一のパーティーかも知れないな。



⬅MPの上がりは誰よりもいい魔法使いなのである



⬅戦士ならもうとっくにレベル2になっている経験値だ

ACCIDENT 2 不意にやられて教会行き。お金もたくさんかかるパーティーだ

で、このパーティーにかかるお金は、不意に死んでしまったキャラをよみがえらせるために使われるのがやたらと多い。

いきなり敵の攻撃をまとめて受けて死んでしまうことの悲しさを存分に味わえるぞ（変な言い方だけどね）。ムダ使いには充分気をつけていよう。とんでもないことにならないように……。



⬆MPはやたら高いが、HPに不安がいっぱいだ……



⬆で、魔法使いはフロッガーの攻撃であっさりと死んでしまった

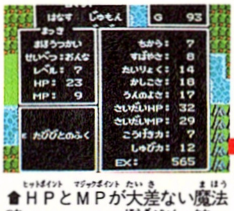


⬆戦闘は終わった。しかしみんなズタズタにされたのであった

ACCIDENT 3 そのうちいい日もやってくる

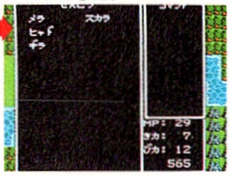
悪いことばかりがあるワケじゃない。魔法使いが最初の集団攻撃魔法、ギラをおぼえると形勢はかなり良くなる。2人も魔法使いがいるんだしね。

せめて、アリアハンにいるうちにギラをおぼえておきたいものだ。調子に乗ってMPの残量を見逃さないように！ 特に魔法使いは、気をつけないとね。



⬆HPとMPが大差ない魔法使い。なるべく防御力の高いよろいを着せて、ダメージを最少に押えよう

⬇ギラの呪文があればかなり楽になる。このパーティーの力が発揮されるときだ！



このパーティーの将来は？

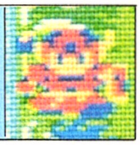
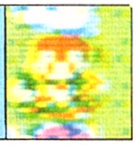
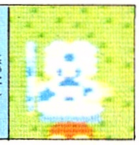
魔法が使える戦士や武闘家を簡単に作り出すためのパーティーとしては最高クラスかも知れない。けど、転職できるようになるまでがとても大変そう。いくらドラクエⅢが魔法重視型のRPGといっても、ここまで片寄ってるとかなり苦しい。限度を越えちゃってるよね。

パーティーパターン3：勇者＋戦士＋武闘家＋商人

パワーあふれる豪傑集団！



あふれるパワー、バイオレンスの嵐！　とにかくどんな敵も、力でねじふせてしまうこのパーティーは、パワフルさにおいては他のパーティーの追従を許さない。まあ、逆にそれが弱点でもあったりするんだけどね。

勇者  戦士  武闘家  商人 

ACCIDENT 1　スタート直後のパワフルさで敵をけ散らしていくのだ！

とかくこのパーティー、スタート直後から元気があって大変よろしい。武闘家はほとんどの場合、先手をうってくれるし、戦士と勇者の力強い攻撃力は頼もしさを感じさせる。

最初に死にやすい、僧侶や魔法使いとは大違い。みんなそこそこのHPもあるしね。スライムや大がらすと戦っているうちは、ずいぶんと役に立ってくれるパーティーなのだ。



⬆素早さの高い武闘家の先制攻撃がまず決まった！



⬆矢継ぎ早に４人の攻撃が続く！　スライムなんか敵ではない

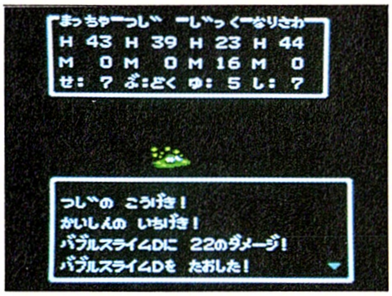


⬆で、ポコポコやっつければ戦士のレベルアップが早いのだ

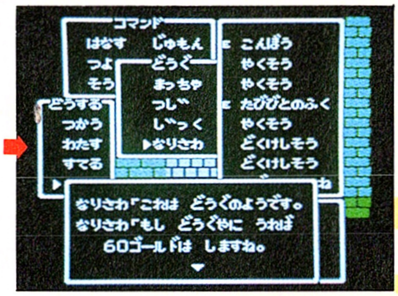
ACCIDENT 2　武闘家と商人の特殊能力が生きる！

しかもこのパーティー、能力的に特殊なものがあっておもしろい。

その筆頭が商人。戦ったあと、お金と経験値が手に入るが、そのあとからさらにお金を見つけたりしてくれる。また、武闘家は、武器を装備すると攻撃力が下がるので、お金がかからない。このパーティーは少なくともお金だけは貯まりそうだ。



⬅武闘家は、その素早さゆえか「快心の一撃」がよく出る



⬅商人の「みる」コマンドは妙なアイテムを見つけたときに役に立つ

ACCIDENT 3　魔法が使えないのはちょっと……！

ドラクエIIIの目的はお金を貯めることではない。敵を倒して経験値を上げ、数々の謎を解き明かしていくことだ。そう考えるとこのパーティー、先々で苦しくなっていくことはまちがいない。魔法が使えないからだ。魔法を使えるのが勇者だけというのは、ちょっと強い敵に、例えばいざないの洞窟の魔法使いなんかにいじめられたときかなり苦しい。



⬆呪文が使えるのが勇者だけ。その呪文も大したものじゃないし……。この先の展開が危ないなあ



⬇せめて魔法が使えれば殺されることはなかったろうに……。残念だ

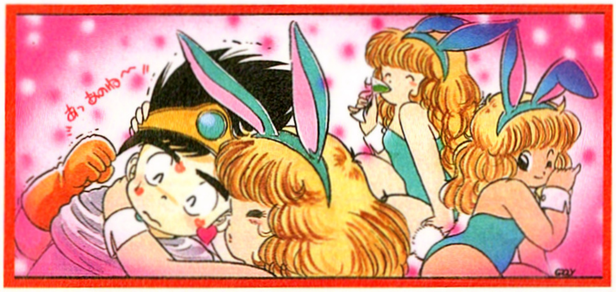
このパーティーの将来は？

転職して、最終的にこのパーティーになるならいざ知らず、いきなりこれでスタートするのはちょっとキビシイかも知れない。

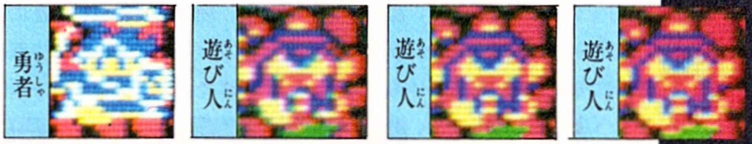
ただ、勇者以外の３人のうち、誰か魔法を使えればかなり強力なパーティーになるのはまちがいない。これが、転職後の最強型といえるかも知れない。

パーティーパターン4：勇者＋遊び人＋遊び人＋遊び人

先行き不安な放蕩集団！



始めっから苦難が予測されるとんでもないパーティーだ。まさか、1回目のプレイで、いきなりこんなパーティーを組む人はいないと思うけど……。いや、それにしてもキツイ、キツイ。やっぱり遊び人はシャレにとどめておくのがいいようで。



ACCIDENT 1　最初はちゃんと言うことを聞いてくれるんだけど……

遊び人といっても、最初っから最後まで役立たずなワケではない。レベルが低いうちはちゃんとまともに戦ってくれる。その点では他のまともなキャラクターと同じ。スタート直後なんかは他のパーティーと見劣りはしないのだ。

なんとなく遊び人の未来に明るい兆しの見えるスタート直後ではある。



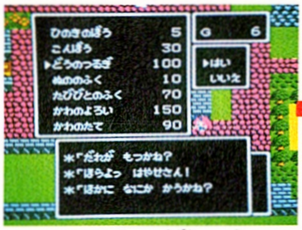
←与えるダメージは低くても、ちゃんと働いてくれる



←最初は順調にかせいでいく。そんなにバカにしたものではない

ACCIDENT 2　「うんのよさ」の上がりはスゴイ。けど、何の役に立つんだろう？

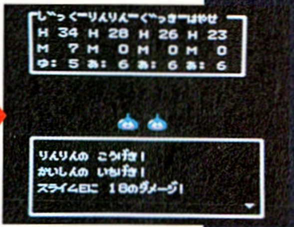
遊び人を連れていて、まずビックリするのがレベルアップしたとき。さまざまなパラメータの数値が上っていくのだが、なんと「うんのよさ」がケタはずれに高くなっていく。他のどんなキャラクターでも、1回のレベルアップで1つのパラメータが2ケタも上がっていかないが、遊び人の「うんのよさ」は8～14も1回で上がっていくのだ。



↑レベルアップ！　素早さの上がりがいい



↑それにも増して、運の良さが9ポイントも上がった！



↑レベル8で運の良さが85
もない数値だ

ACCIDENT 3　役立たずとはこういうことなのだ

いよいよ遊び人の真価が発揮されてくるのがレベル6ぐらいから。このくらいの遊び人だと、戦闘中「～はにっこりほほえんだ」と言って攻撃しないことがあるのだ。もちろん最初はたまにだが、レベルが上がっていくにつれ回数は多くなる。1ターンで倒せる敵も倒せなくなるのだ。この先、レベルがどんどん上がっていくと、どうなるんだろうか…!?



↑敵出現！　さそりばち4匹だ。心してかからなくてはいけない。特にこのパーティーだとなおさらだ

↓だのに遊び人は攻撃しないで、にっこりとほほ笑んだ。この役立たずめっ！



このパーティーの将来は？

最初のうちは交戦可能だけど、レベル6以降、だんだん役に立たなくなっていくだけにこのパーティーで進んでいくことはかなり難しいようだ。

やっぱり忠告通り、シャレのつもりで、しかもかなりレベルが高くなったらひとりだけ連れていくのがいいみたいだね。

DQIII Report 4 ドラクエIIIレポート

やっぱり呪文の力なくして、進めるのはキツイ！

前ページでも言った通り、ドラクエIIIと魔法の呪文は切っても切れない仲にある。というより、スムーズに進んでいくためには、呪文の力がかなり大きなウエイトを示すのだ。いつ、どんな時にどんな呪文を使うのか、そこんところの基本をアリアハン大陸でおぼえてしまおう。

呪文の使いどころと効力

呪文を使うときはTPOを考えて

アリアハン内でおぼえる呪文は、魔法使いならギラ、僧侶ならピオリムぐらいまでだろう。どれも絶大な力を持つものじゃないので、さして注意すべきことじゃないが、それでもポイントらしいことはある。まず、僧侶の呪文、ニフラム。敵を光の中に消し去ってしまうものだが、この呪文によって消えた敵の経験値は入ってこない。だから、経験値がほしいときに、つい早く敵をやっつけたいと思い、ニフラムを使うのはダメ。

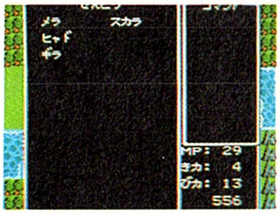
また、魔法使いのヒャドはメラに較べて、かなり大きな攻撃力がある。おぼえたら積極的に使っていき、なるべく少ないターン数で敵をやっつけるようにしよう。



←ニフラムを使ってみる。敵は光の中に消え去った！



←ヒャドは強力な呪文だ。そこそこの敵なら一撃！



←ギラの呪文が使えれば、アリアハン脱出は近い

ー効果を完全につかめー
呪文全60種完全リスト

魔法はこの60種類がすべてだ。これらをすべて使いこなすことができればバラモスへの道は遠くないと信じる!!

なお、表中、効力のところの意味は、攻＝攻撃用、守＝守備用、他＝戦闘以外、全＝全員、1＝1匹、1グ＝攻撃1グループ。

	呪文名	効力	MP	特徴
魔法使い	メラ	攻1	2	小さな炎の玉を投げつける
	ヒャド	攻1	3	氷の矢を敵に投げつける
	スカラ	守1	3	味方の守備力を高める
	ギラ	1グ	4	稲妻を投げつける
	スクルト	守全	4	味方全員の守備力を高める
	リレミト	他	8	塔、洞窟から地上へワープする
	イオ	攻全	5	その場の敵を爆発に巻きこむ
	ボミオス	1グ	3	敵の素早さを下げる
	ルーラ	守全	8	行ったことのある所へ行ける
	ベギラマ	1グ	6	より強力なギラ
	マホトラ	攻1	0	敵のMPを奪い、自分のMPに
	メラミ	攻1	6	メラの5～8倍の攻撃力
	インパス	他	3	宝箱の内容を知ることができる
	ハラマナ	他	2	城や塔のバリアの効力を消す
	ヒャダルコ	1グ	6	ヒャドの威力が高まったもの
	バイキルト	守1	6	仲間の攻撃力を2倍にする
	イオラ	攻全	9	イオより数倍強烈に爆発する
	マホカンタ	守1	8	すべての呪文をはね返す
	ラナルータ	他	12	昼夜逆転させる
	ヒャダイン	攻全	9	すべての敵にヒャドをかける

	呪文名	効力	MP	特徴
魔法使い	メダパニ	攻1	5	敵を混乱させ、敵同志で戦う
	ベギラゴン	1グ	12	ベギラマより強力な稲妻を出す
	シャナク	他	18	呪われたアイテムを消し去る
	マヒャド	1グ	12	巨大な氷の刃を投げる
	レムオル	他	15	一時的に透明人間となる
	ドラゴラム	攻1	24	ドラゴンに変身して戦える
	アバカム	他	0	画面内の全ての扉を開ける
	メラゾーマ	攻1	12	メラ系の最強呪文
	モシャス	攻1	7	仲間の誰かに変身して戦える
	イオナズン	攻全	18	イオ系最強。敵頭上で大爆発！
	パルプンテ	不定	20	効力は常に不確定
僧侶	ホイミ	守1	3	HPを回復させる
	ニフラム	1グ	2	光の中に敵を消し去る
	ピオリム	守全	3	仲間の素早さを上げる
	マヌーサ	1グ	4	敵を幻につつみこみミスを誘う
	ルカニ	攻1	3	敵の守備力を下げる
	ラリホー	1グ	3	敵を一時的に眠らせる
	キアリー	守1	2	体内の毒素を消す
	バギ	1グ	4	真空の刃物を投げつける
	マホトーン	1グ	3	敵の呪文を封じこめる

	呪文名	効力	MP	特徴
僧侶	ベホイミ	守1	5	ホイミより大きくHPを回復
	キアリク	守1	6	まひした神経を回復させる
	ザメハ	守全	3	眠っている仲間を起こす
	ルカナン	1グ	4	ルカニより高く守備力を下げる
	バシルーラ	攻1	7	敵を遠くへ吹き飛ばす
	ザキ	攻1	7	死の呪文。敵は一瞬で死ぬ
	ザオラル	守1	10	死んだ仲間を生き返らせる
	バギマ	1グ	6	バギの強力型
	ザラキ	1グ	7	ザキの1グループ攻撃型
	ベホマ	守1	7	HPを最高まで回復
	フバーハ	守全	6	光のバリアで炎と吹雪を防ぐ
	ベホマラー	守全	18	仲間全員をベホイミする
	バギクロス	1グ	9	バギ系の最強力呪文
	ザオリク	守1	20	確実な生き返りの呪文
	メガンテ	攻全	1	自分を犠牲にして、敵を全滅
勇者	アストロン	守全	6	仲間を鉄のかたまりにする
	トヘロス	他	4	しばらく敵をよせつけない
	ライディン	攻1	8	高圧電流の糸を敵にからめる
	ベホマズン	守全	62	仲間全員にベホマする
	ギガデイン	攻全	30	敵を内部から破壊する

〔最新ソフト徹底紹介〕

HOT GAME SCANNER

ホットゲームースキャナー

まわりの友人が〝あのゲーム、オモシロカッタゾー〟と言った。そして、そのゲームを買ったらガッカリ。そんなことのないように、ホットゲームスキャナーを読む！

文／ターミネータ辻

信長の野望・全国版

パソコン版とほとんど変わらない機能を満載した、ファミコン版『信長の野望・全国版』がいよいよ登場する。首をながあ～くして待っている人も多いだろうね。このゲームに勝ち抜いて、全国を統一するには……

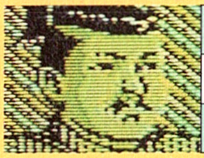


カセット
1M＋1M＋64KS RAM×3
光栄
●
3月18日発売／¥9800
●
バッテリー・バックアップ付き

こいつをマーク 有力大名MAP

全国に50人いる大名の中から、だれを選ぶか？ このゲームを始める時、まず考えちゃうことだよね。で、全国から有名・有力な大名を11人ほどピックアップしてみたのが、このMAPなのだ。ここに登場する11人の大名の中から選択すれば、ゲームは楽勝……なんてことはないけど、参考にはなると思うよ。大名選びはゲームのポイント。じっくりとね。

足利義昭



第31国	
山代	
23歳	

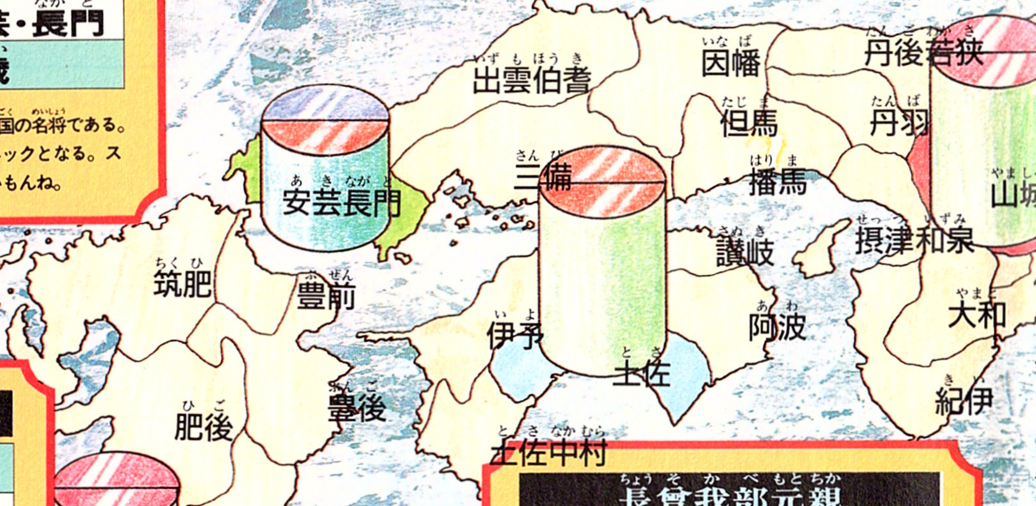
こいつは後に織田信長に擁立された室町幕府最後の第15代将軍になる。晩年は信長に嫌われてしまい、悲惨な最期を…。国力もあまりないし、若いだけが取柄…。

毛利元就



第39国	
安芸・長門	
63歳	

歴史では山陰・山陽10カ国を領した戦国の名将である。が、このゲームでは63歳とゆー高齢がネックとなる。スタートから寿命を心配しなきゃなんないもんね。



島津貴久



第50国	
薩摩・大隅	
46歳	

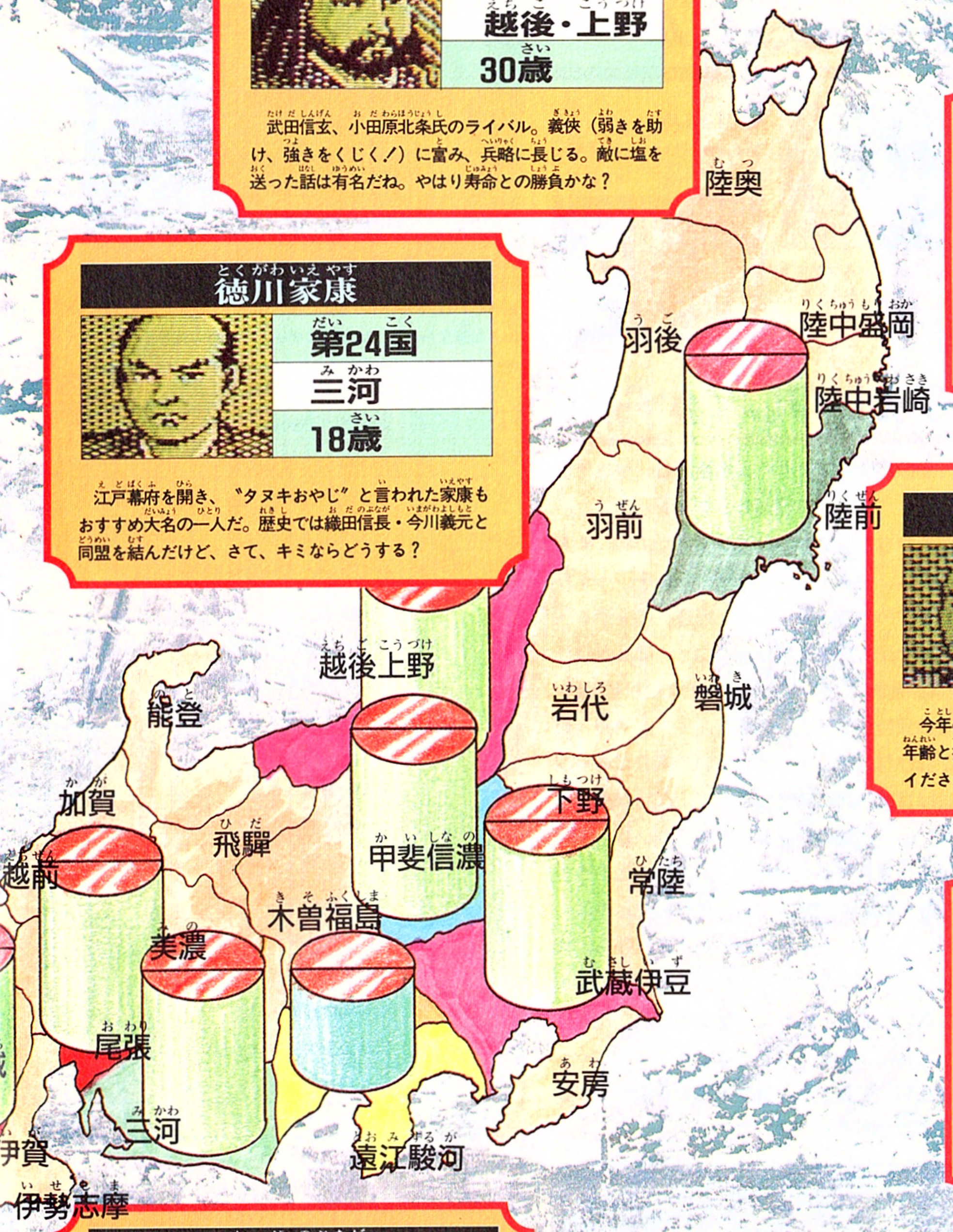
日本の最南端の大名。２カ国としか接していないので守りやすいといえる。ただ、攻めのぼるのは苦労しそうだな。それから、46歳とゆー高齢が気になるね。

長曾我部元親



第43国	
土佐	
21歳	

歴史では四国を統一後、豊臣秀吉に降伏した。このゲームでは年は若いし、四国は海に囲まれていて攻められにくいので、実は赤丸つきのおすすめ大名なのだ。



上杉謙信

第10国
越後・上野
30歳

武田信玄、小田原北条氏のライバル。義侠（弱きを助け、強きをくじく！）に富み、兵略に長じる。敵に塩を送った話は有名だね。やはり寿命との勝負かな？

伊達輝宗



第６国
陸前
17歳

東北地方の制覇を目指したが、志し半ばで死んでしまう。その遺志を継いだ息子が、あの独眼竜政宗なのだ。政宗のオヤジで東北制覇もオツなものでしょ。

徳川家康

第24国
三河
18歳

江戸幕府を開き、“タヌキおやじ”と言われた家康もおすすめ大名の一人だ。歴史では織田信長・今川義元と同盟を結んだけど、さて、キミならどうする？

武田信玄



第15国
甲斐・信濃
39歳

今年の大河ドラマの主役。このゲームでの問題点は、年齢と接する国の数が多いこと。あちこちからチョッカイだされると、富国強兵がおっつかないんだよなぁ……。

北条氏政



第14国
武蔵・伊豆
22歳

歴史では下総、常陸を攻略。小田原城を豊臣秀吉に攻められ自殺。このゲームでは、若いし国力もまあまあで、使える大名の一人。敵にすると、うっとうしいんだ。

織田信長



第25国
尾張
26歳

歴史では1560年の桶狭間の戦いに勝ち、73年に足利義昭を追って幕府を滅ぼす。天下統一まであと一歩のところで本能寺の変。自殺。魔王信長、一度はプレイしよう。

今川義元



第20国
遠江・駿河
41歳

歴史では1560年、織田信長との桶狭間の戦いで戦死。力は持ってるんだよね、確かに。やっぱ問題は年齢だよなぁ。とにかく急がないと寿命がきちゃうからね。

能力設定は何度でもチャレンジだ!!

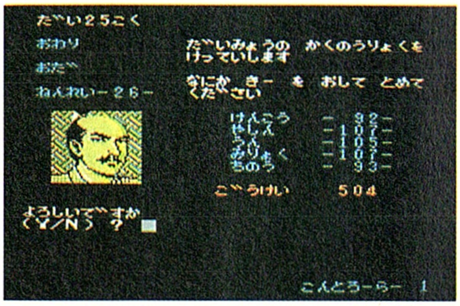
健康・野心・運・魅力・知能の各能力は、ゲームを進める上でかなり重要だぞ。何度でもできるので、納得のいくまで繰り返そう。最高値は設定時が109、ゲーム中に変動する。トータルで450以上に設定できれば文句なし、逆に350以下なら即やりなおそう（苦労したいなら別だけどね）。ま、400位ならＯＫかな。



▲各能力の決定はスロットマシン風。やり直しがきくので、いい値が出るまでガンバろう

▼トータル349じゃ、ちょとキツイかな。500オーバーを狙って、もう一回チャレンジだ!!





▲やったね、トータルで504だぜいっ!!　これだけ各能力が大きな値なら、少しはラクにゲームが進められそうだね

コマンドは国の状態をチェックしてから

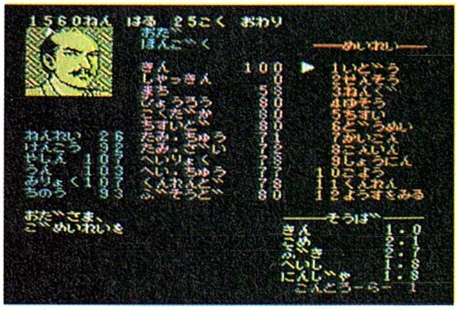
要素	意味
年齢	大名の現在の歳
健康	大名の体調の善し悪し
野心	大名の全国統一への意気ごみ
運	大名の運の強さ
魅力	大名が人を引きつける力
知能	大名の知力
金	その国が持っている金
借金	商人から借りている金
町	その国の町の価値
兵糧	その国が持っている米の量
石高	その国の生産力
治水度	その国の石高に対する治水度
民・忠	大名に対する民１人あたりの忠誠度
民・財	民１人あたりの財力
兵力	その国にいる兵士数
兵・忠	大名に対する兵１人あたりの忠誠度
訓練度	兵１人あたりの訓練度
武装度	兵１人あたりが装備する武器の量

▲これが国の状態を表す情報だ。よく注意すること！　治水度が高いと台風がきた時の被害が少ない、とかね

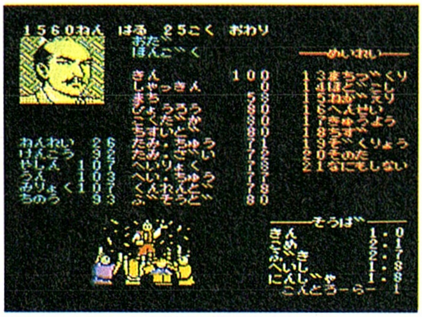
さあ、いよいよゲーム開始だね。やるぞぉーっ!!　だけど21種類もコマンドがあると、何をやったらいいのか迷うとこだよね。そんな時は、ＭＡＩＮ画面の国の状態をじっくりとながめることにしよう。ほら、何をやるべきかが見えてきたでしょ、ね？　石高が低ければ開墾をする、兵力が少なければ兵を雇用、町の価値が低ければ町作り、民・忠や民・財が低ければ施しだ。だいたい最初の30ターン位は富国強兵に専念しましょ。国力が充実しないと、他国の征服なんてできないし、逆に攻め込まれちゃうからね。国力がととのうまでは、同盟や婚姻を使って周りの国と仲よくなっちゃうことも必要かもね。それから、大名の健康が下がったら、休養させることも忘れないでくれ。ムリをさせると寿命が短くなって、けっきょく損をすることになっちゃうからね。それから、武装は兵力を増やしてからの方がおとくだよ。

命令	内容
移動	兵・大名の移動をおこなう
戦争	隣接国へ攻め込む
年貢	年貢率を変更する
輸送	他の自分の領地へ金・米を移動する
治水	治水度を上げる
同盟	他の大名と不戦同盟を結ぶ
開墾	石高を上げる
婚姻	他国と婚姻関係を結ぶ
商人	商人と取り引きをする
雇用	兵・忍者を雇う
訓練	兵を訓練する
様子を見る	各国の様子を見る
町作り	町の価値を上げる
施し	民・兵に金・米を与える
寝返り	他国の民を寝返らせる
編成	部隊の兵士配分を変更する
休養	健康値を上げる
地図	地方別の地図を見る
属領	属国のタイプを決める
その他	セーブなどのオペレーション
何もしない	１ターンをパスする

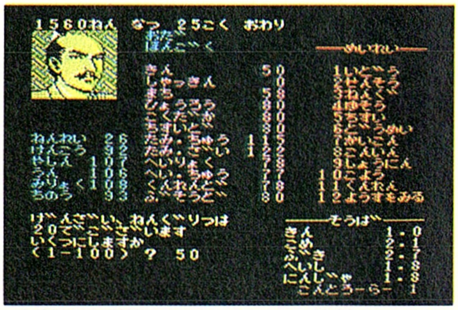
▲これが21種類のコマンドだ!!　商人・雇用・その他など、さらにサブコマンドが必要なものもあるのだ



▲さあ、いよいよゲームスタートだぞ。まずは自分の国の状態をよぉ～く見ること。そうすれば、このターンで何をやらなくちゃいけないかがわかってくるはずだ

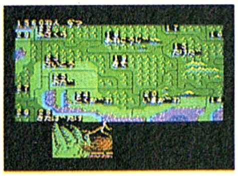


▲"まち"の58もちょっと気になるけど、ここは民のごきげんをとるために、施しをすることにして、金をばらまいた。すると"たみ・ちゅう""たみ・ざい"がアップする。とうぜん、次のターンは……

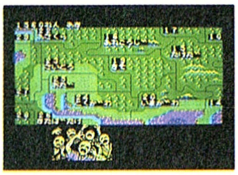


▲町民さん、農民さん、ごめんなさい。年貢率を20から50に引き上げてしまうのだ！　何をやるにも金がいるからね。でも、ちょくちょく施さないと"いっき"の心配も……

何が起こるかわからない！ だから金!!



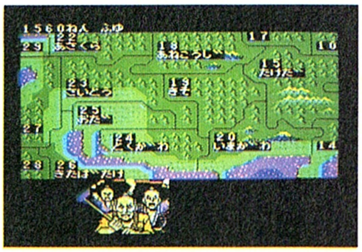
◀夏は台風の季節だ。ふだんから治水度を上げておかないと、被害が大きくなっちゃうのだ。治水をするには、金がいる……



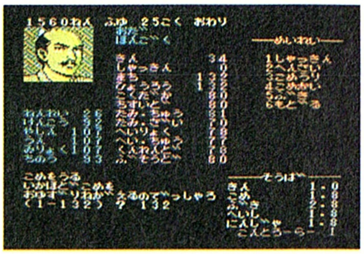
▶疫病が発生した!! せっかく集めた兵たちが半減……なんてことも起こるのだ。健康値が低いと大名も病気になるぞ！

日本は台風の通り道。このゲームでも夏には台風がくるし、疫病が猛威をふるうこともある。台風がくると石高なんかが減るし、大名が病気になると使えるコマンドが制限されちゃうんだ。病気は健康値に気をつけるしかない。台風の被害を少なくするには治水をすればいいんだけど、治水をするには金がいる。大名の魅力や、民・兵の忠誠度が低いと謀反や一揆が起きるしね。戦闘になって、もし負けると……ゲームオーバーだぜ!! 忠誠度を高めるには施し。施すためには金がいる。とにかく、金はたくさんあった方がいいよね。

で、商人との取り引きだ。米相場をはるのだ！ 米の相場が高いときに米を売って大きくもうけ、治水・施し・雇用・武装・町作りを行なおうぜい。



◀つ、ついにおそれていた〝いっき〟が起きてしまった。運が悪けりゃ、ゲームオーバーだ！



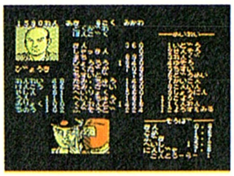
◀世の中は金だ!! 商人との取り引きでもうけよう。でも、借金はげったいダメだぜ！

攻め込むぞ!! けど、ちょっと待て…

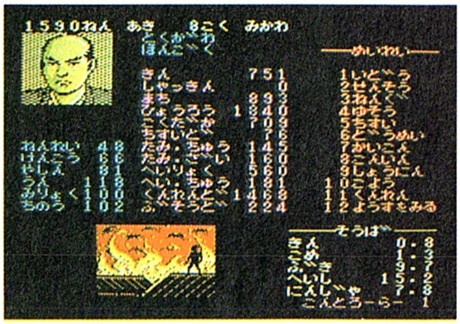
さて、兵も集めたし、訓練もした。武装も強化した。そろそろ隣国へ攻め込もうか。おっとあわてちゃ、痛いメにあうぞ。まず、忍者を使って隣国の様子を調べ、こちらの兵力と比べてみよう。敵の兵力が上だったら、忍者を送り込んで民離反・兵離反・大火などの工作をさせよう。うまくいけば敵の国力が落ちて、攻めやすくなるのだ。兵力が有利なら、さあ、いよいよ攻め込むぞ!!



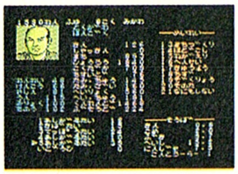
▶攻め込む前に、忍者で様子を探れ!!



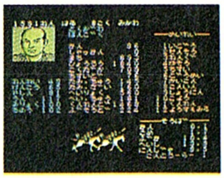
▶忍者を使って、敵の兵を離反させるのだ！



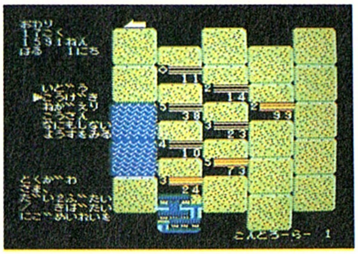
▲忍者を使った後方かくらんも必要だ。町を大火事にしたり、堤防を破壊したり、敵国を大混乱にまきこめ!!



◀敵国に攻め込む前に、必ずやっておきたいこと。それが部隊編成だ。第一・第三部隊を少数のオトリにして、大編成の第二部隊で敵の第一部隊をうつ、とかね



▶敵国の状態を探り、部隊の編成がすんだら、いよいよ出陣だ。兵糧も十分に用意してくれよ。長期戦になるとモノをゆーのは、なんといっても兵糧なんだぜ



▶地形を読み、自軍の配置を決める。いよいよ戦闘開始だ。さて、どー攻めてやろうか？

合戦だ！ 部隊の編成を忘れるな!!

隣国に戦争をしかける前に、やっておくことがもう一つある。部隊の編成だ。部隊は第1部隊(大将がいる足軽隊)、第2部隊（騎馬隊)、第3部隊（鉄砲隊)、第4部隊(足軽隊)、第5部隊（足軽隊）の5部隊で、それぞれの兵の数は総兵力の20%ずつだ。武装度が高ければ、最強である鉄砲部隊を大部隊にできるんだけど、地形によっては足軽隊を増やした方がいい場合もあったりするんだよね。そのへんの試行錯誤がシミュレーションの楽しさでもあるワケだ。ま、いろいろやってみてくれよな。

で、実際の戦闘はHEX画面で行なう。平地よりは山地の方が攻守ともに有利だとか、進入できない海や山岳をどう使うかとか、地形を考えて部隊を配置することがポイントだ。また、勝った時に残っている敵の兵力・金・兵糧が手に入るので、全滅させずに、すばやく攻略……できればゆーことないんだけどね。

命令↓	内容↓
移動	部隊を別のHEXに移す
攻撃	隣接する敵部隊を攻撃する
寝返り	敵の兵を寝返らせる
降参	降伏し、退去する
何もしない	何もしないで、その場にとどまる
様子を見る	両大名、および両国のデータを見る

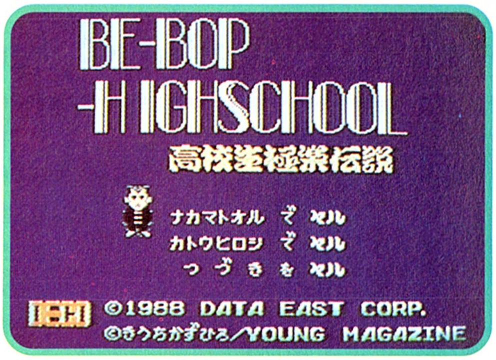
▲HEX画面で使えるコマンドは6種類だ。降参すると兵力・金・兵糧を敵に取られちゃうぞ。移動をうまく使って、敵の第1部隊を孤立させるような作戦ができればベスト!!



文／プロフェッサー来宮

ビーバップハイスクール

出会った相手を殴ったり、おどしたり、ナンパしたりして情報を聞き出すという、とんでもないアドベンチャーゲームが出た！　あのヤングマガジン連載で有名になった「ビーバップ・ハイスクール」なのだ。



カセット

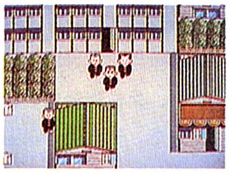
1M+1M+64K RAM
データイースト
●
3月29日発売／¥5800
●
バッテリー・バックアップ付き

はっきり言って、ナイスな1本です！

「何と言ってもゲームに次から次へと登場する不良を殴ったり、女子高生をナンパしたりして情報を聞き出すのがナイスなのだ。私はハッキリ言ってこんなアドベンチャーゲームを待っていた。ストーリーもマンガチックでゲーム入門者にも、お勧めの一本だ。



◀今回の事件の発端は、シンゴが他人の彼女にちょっかいを出したことが原因。シンゴは誘拐されてしまう。

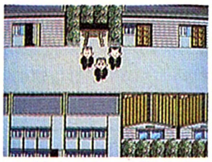


▶私立愛徳高校前のマップ画面。この街である条件が満たされないと、このスタート地点に戻されてしまう。

ダチのシンゴを捜し出すのだ！

「舞台は私立愛徳高校。留年したヒロシとトオルのところに、北高のシンゴが何者かにさらわれてしまったという知らせが届いた。ケンカっ早いのがタマにキズだが、義理と人情にかけては人一倍のヒロシとトオルがシンゴの捜査を引き受けることになった。北高のシンゴといえば、ケンカはメッポー強いが、それ以上に女好き。今度の事件もどうやら他人の彼女にチョッカイを出したためのようだ。

まずは、町の中を歩き回りながら、シンゴについての情報を集めるわけだが、生意気な奴にはオドシも必要だ。また女の子はお茶に誘ったりすることによって情報を聞き出すのだ。



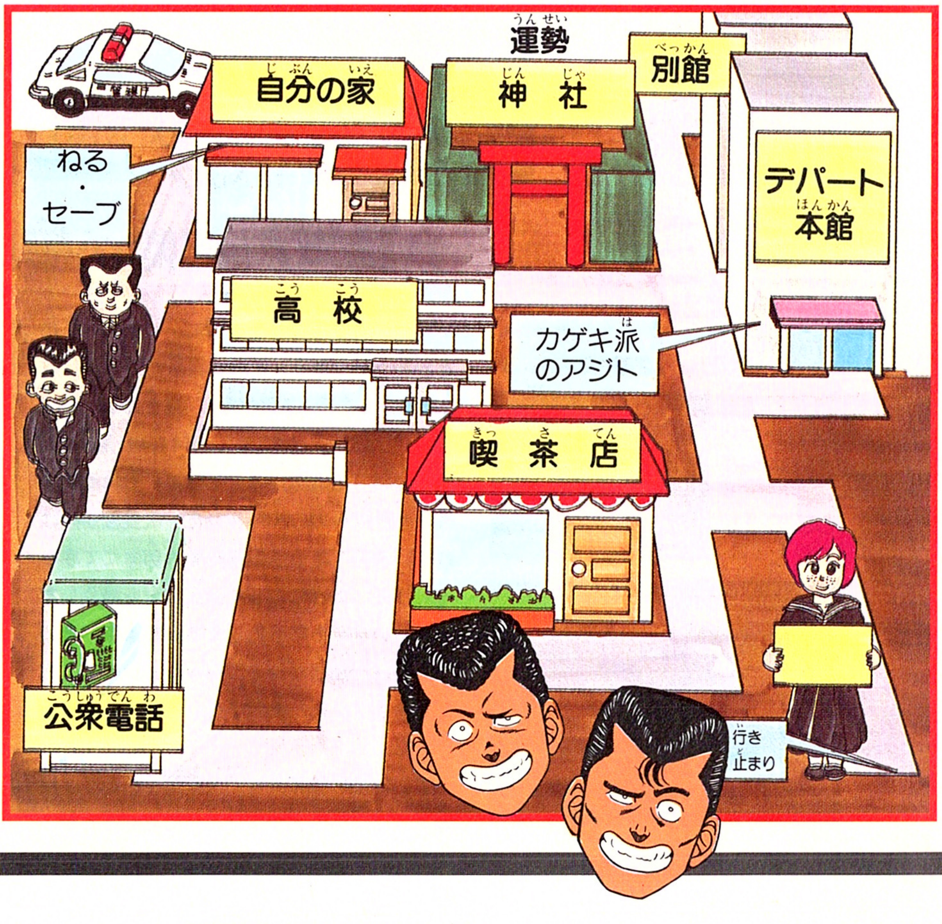
▲毎朝おみくじを引くのだ

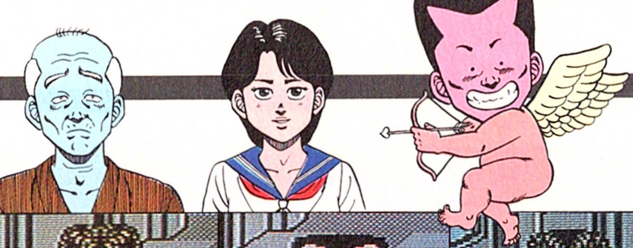


▲重要なヒントをくれる



▲デパートに過激派が…





▼おもな登場人物



北高校3年。女好きで、他人の彼女にチョッカイを出したため、さらわれた。

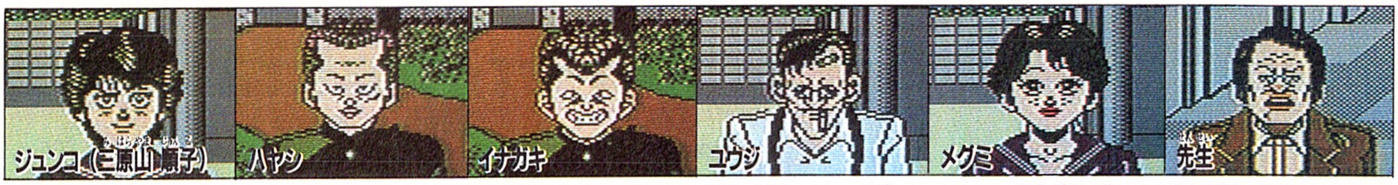
私立愛徳高校2年。ケンカっ早く、要注意学生としてマークされている。

トオルの同級生。トオルとは親友なのか、宿敵なのか良くわからない。

ヒロシ、トオルの一番の舎弟を自称している。まがった事が大キライな性格。

愛徳の1年生。ヒガミっぽい性格で、女にはヤサシイが、全くモテない。

シンペイとは中学からの友達。「ブタ」と呼ばれるとムキになって暴れ回る。



愛徳の3年生。ヒロシ、トオルとは2年の時まで同級生だった。美人で気が強い。

二中No.1の不良。つっぱってはいるが、所詮は中学生。すぐになびく。

二中No.2を自称する。ハヤシの舎弟。おどすとすぐにおとなしくなる。

外見は悪徳ヤッチャン風だが、その段階に応じて適確なアドバイスをしてくれる。

ミーハーな女子高生。害にも得にもならない。誘ってものって来ない。

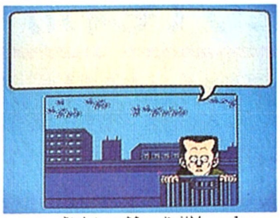
愛徳高校の先生。トオル、ヒロシにはきびしいが、重要なヒントをくれることも。

気力とその日の運勢が捜査のキメ手だ！

このゲームの特徴は「気力」と「運勢」があることだ。気力と運勢がバッチリならパワーも全開バリバリ。でもケンカに負けたり、女の子にフラレたりすると気力がドンドン減ってしまい、ゲームオーバーになるので注意することが大切だ。また夕方までに家に帰って寝ないと、やはり気力が減少するぞ。運勢はバリ吉からドツボまで5段階だ！



▶ジュンコをお茶に誘っても喫茶店の場所がわからなければ、ジュンコに話が聞けない。喫茶店の場所は意外な人から聞ける。そしてジュンコの話によると…？



◀喫茶店でジュンコが言っていたように、デパートの屋上は何か怪しい。ノブオが夜を徹してはり込んでいると、なんと過激派が出現！なんとアジトだったのだ。

最初の町で条件が満たされないと、次の町へは行けない。まずは町の中を歩いている人からの情報集めが大切だ。ジュンコには喫茶店で話を聞こう。近くのデパートの屋上に過激派が出現するという話が聞ける。デパートのことは何故かノブオがよく知っている。ノブオにデパートの屋上ではり込ませたら、ある事をしなければならない。マップは広い、気力を充実させてクリアしてゆこう！

おみくじの引き方



なぐったり、おどしたりして情報を聞きだすのだ!!



◀最初に出会った時点では、なまいきなのだ。これでは情報も聞き出すことができない。



◀なまいきな奴には、威したり殴ったりして話を聞こう。でも運が悪いと負けちゃうぞ。



◀ケンカに勝てばこのとおり。次のステージに進むための重要なヒントを聞き出そう。

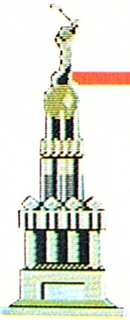
文／編集部 ヒラ坊

ファイティングゴルフ

ここにきてドドッとゴルフゲームがたくさん出てきた。もはやファミコン界の押しも押されぬ人気ジャンルになったのですよゴルフゲームは。そんな競争の激しいジャンルゆえ、ファイティングゴルフには新企画がいっぱい。



カセット
1M
SNK
●
3月18日発売／¥5500



ゴルフのすべてが詰まってる…はずだ!

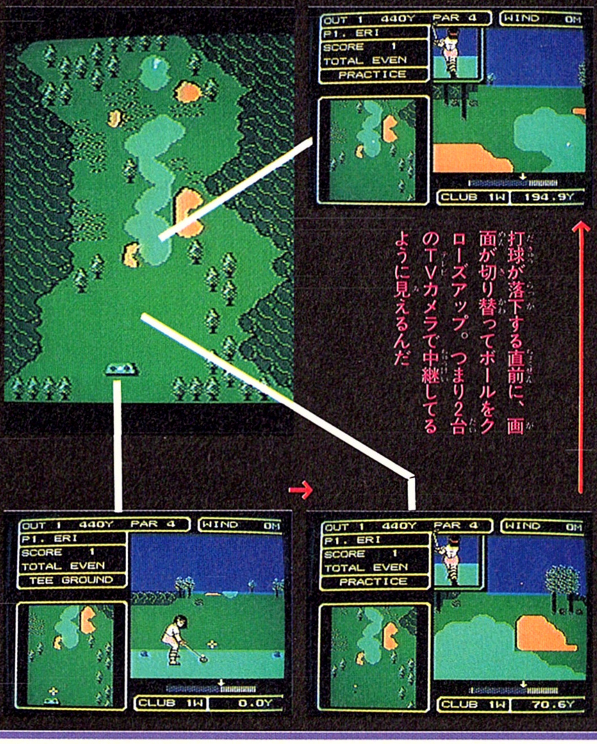


▶遊び方の多さはもちろん練習場つきってのがイイネ

どうせゴルフゲームをやるのなら、本物のゴルフに近いのがいい。がこのゲームのコンセプトだと思う。コースのバリエーション、プレイモード、キャラクター選択。細かくはドラコン、ニアピンの設定まで、世間のゴルフがそのまんま入ってしまったのであーる。

TV中継っぽい画面レイアウト

頭の中で戸張捷さんの声がこだまするようだ



打球が落下する直前に、画面が切り替ってボールをクローズアップ。つまり2台のTVカメラで中継してるように見えるんだ

とってもわかりやすい操作のしかた

ゴルフゲームならずとも、スポーツゲームならまずは気になる操作方法から説明しよう。

Aボタンで振り出しの、もう一回Aボタンでトップの決定。そして、もう一回Aを押してインパクト。そう、知ってる人は知ってる任天堂の

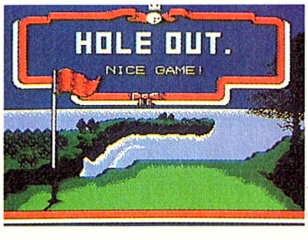


▶こんなイベントがところどころにあるってのもイイネ

「ゴルフJAPAN・USコース」と同じ操作方法だと思えばよい。(唯一違うのは打球の高さの調整だけ)

こういう情報を得ると、すぐに「真似してやがんの」とか言って悪態をつく輩がいるけど、ボクはそうじゃないと言いたい。あんなに完成度の高い操作方法なんだから、むしろ妙に機をてらわないで、定番として採用しちまうのもいいんじゃないだろうかと思うからだ。だから任天堂方式と同じ打ち方をするファイティングゴルフは、かなり肝っ玉の座った勇気ある行動をとったゲームといえそうだよ。

そんなこんなでヘンなところを誉めてしまったが、肝心のゲームの中味は、とにかくサービス精神満点。なかでも強い刺激を求めて止まぬオトナのゲーマーにとって「ナッソーゲーム」の新設はウレシイことだろう。これって、はっきり言うと「ニギリ」のこと。人目につかないようにこっそり燃えよう。



◀ゲームオーバーって言わない所がイイネ(当たり前か?)

全36ホール。まわりたい放題にまわれる

ファイティングゴルフには、JAPAN、AMERICANの各18、計36ホールが用意されている。

AMERICANは、実際にアメリカの有名ゴルフ場にあるコースを、限りなく似せてシミュレートしたホールで構成されていて、J・ニクラウスの気分が味わえる。

対してJAPANコースは、現実では設計不可能なトリッキーなホールで構成、よーするにプロゴルファー猿の気分が味わえるのだ。

冗談はさておき、ティーショット前に表示される各ホールの説明をよく読んで、楽しみながらゴルフしよう。後もつかえてないからあわてずにね。

JAPAN(日本)



◑代表的なコース

OUT 9



▶さすがJAPANは島国だけあって、海がコース に組み込まれていることがママある

IN 17



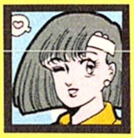
◑代表的なコース

◀そういえばこのコース去年のマスターズで見た気がする。マジで。確か14番だったと思う

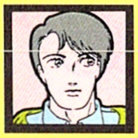
AMERICAN(アメリカ)



花のゴルファー4人衆が大いに語る



プリティ・エリ
飛距離はないけど安定感は自慢なの。初めてでも安心!!



ビッグ・ジャンボ
はっきり言って飛ばし屋。スイングスピードはNo.1 さ



バーディ・トミイ
エリちゃんとジャンボ君の中間。いい所を集めたんだ



ミラクル・チョースケ
パットの巧みさで一発逆転をいつも狙う作戦だわさ!!

(ビ)どうも。みなさんこんにちは。こうして画面の外で会うのは久しぶりですね。
(プ)あら、そうかしら。こんなの初めてよ私たち。いつもゴルフゴルフの生活で、グリーン上で戦ってばかり。たまには、ゆっくりお話ししたいと思ってたんですもの。
(ビ)あ、そうか。ぼくが会ってたのは……
(ミ)ストップ。ここではその話はナシにしようじゃないか。
(プ)賛成!
(バ)ところで、エリちゃんかわいいですね。ワンレングスの髪がとてもキレイですよ。
(プ)そ、そうね。でもウドン食べる時、おつゆに髪の毛が入らないようにするのが大変よ。
(ミ)エリちゃん、ウドンはお好きかね。
(ビ)ちょ、ちょっと待ってくださいよ。何の話をしに集まってるんですか私たちは。
(プ)ねぇ、トミィ。今日はクルマ?
(ビ)だからぁ、そんな話は置いといてぇゴルフの話しようよ。
(ミ)ゴルフってのは難しい。まるで人の心を映す鏡のようなスポーツなんじゃよ。
(バ)でも、練習だよ。そんな宗教みたいなこと言ってたってだめだよ。チョーさん。
(ビ)いや、やっぱりパワー。それも生まれついてのね。力でビューンって打てればそれでいいのさ。
(プ)私、違うと思うな。落ち着いてプレイして、ミスしないのが私のモットーって感じ。
(ミ)ま、人それぞれゴルフの道ってえヤツですか。
(ビ)さすが人生の先輩。まとめるのがお上手。いよっ。
(プ)ねえ、みんな。おしゃべりはこのへんにしてゴルフしない?
(バ)うん、それがいいかも。
(ミ)さて、行きますか。
〜東京・荻窪「富久寿司」にて〜

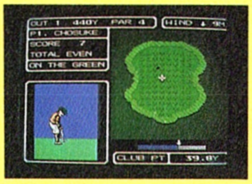
←(プ)プリティ・エリ (ビ)ビッグ・ジャンボ (バ)バーディ・トミイ (ミ)ミラクル・チョースケ



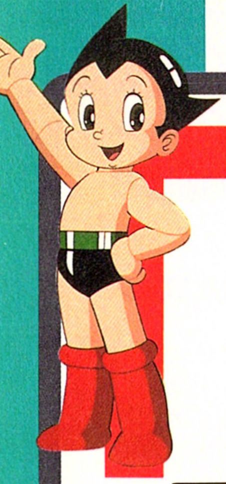
◀エリちゃんのカールは長く伸びます



▶ジャンボは飛ぶけどスイングが速いんです



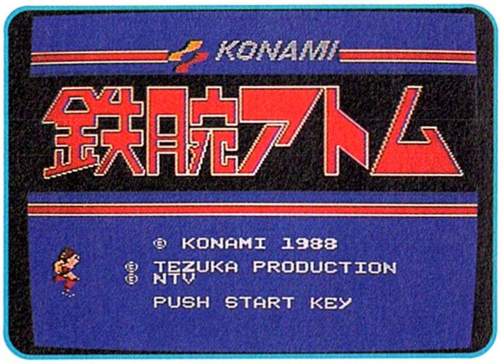
◀グリーン上はカールが伸びるチョーさん



文／S-MAN

鉄腕アトム

レトロアニメヒーロー、鉄腕アトムがファミコンになって帰ってきたぞ！知ってる人も知らない人も、バッチシコ楽しめる痛快アクションゲームだよ。数字合わせやジャンケンなどの楽しいアイデアも盛りだくさんだっ!!



カセット

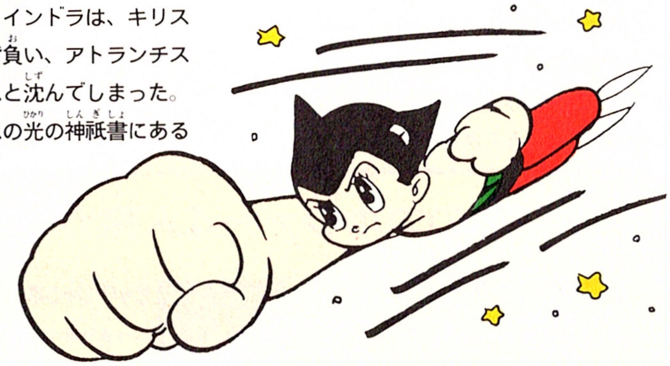
1M＋1M
コナミ
●
2月26日発売／¥5500
●
アイテムによるコンティニュー機能つき

鉄腕アトム

もしかしたら、小・中学生の人たちは鉄腕アトムって知らなかったりして…？　鉄腕アトムは、昭和30年代後半から40年代にかけて大ヒットしたTVアニメの元祖みたいなマンガなんだ。生みの親は、ブラックジャックやジャングル大帝レオを手がけたあの手塚治虫大先生。スタンダードアニメの代表だぞ。

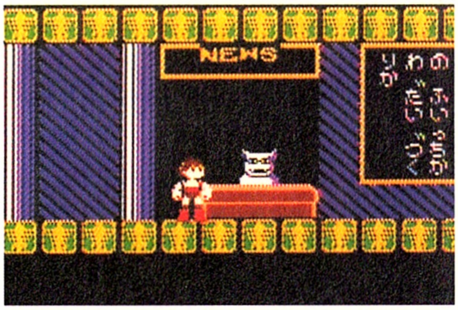
アトムよ！アトランチスに光と平和を取り戻すのだ

今からおよそ1万5千年前。アトランチスは、アトラスの光の神アハーの怒りにふれ、神の申し子セレナードとインドラは、キリストのごとく人々の罪を背負い、アトランチス大陸と共に海の底深くへと沈んでしまった。心ある人々は、アトラスの光の神祇書にある一節の実現を、心から待ち望んでいた。「愛と真実の心を持った子供が、アトラスの神の申し子を目覚めさせし時、アトランチスに再び光と平和が甦える。」愛と正義の子アトムよ。今こそアトランチスに光と平和を取り戻せ！

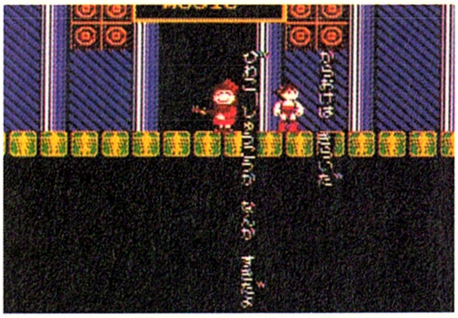


ゲーム中の会話は楽しいバブルテロップ方式だよ

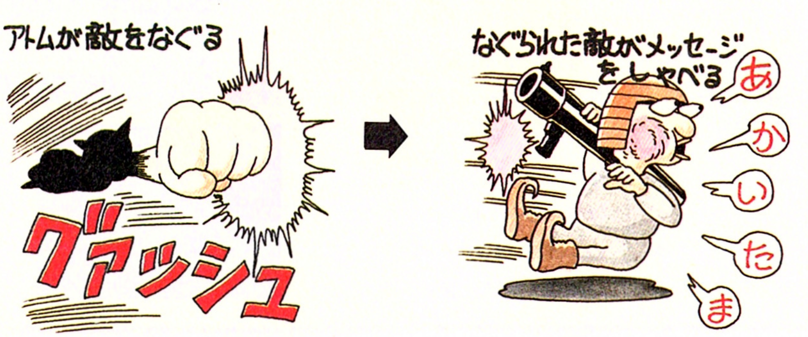
このゲームには、楽しいアイデアがたくさん盛り込まれているんだ。まず、ゲーム攻略のヒント。会話型式にヒントが聞けるんだけど、それが敵をなぐると聞ける大胆さ。しかも、バブルテロップといって、1回なぐるごとに1文字ずつ文字がポワポワ出てくるんだぜ。お店もやっぱりバブルテロップ風。こっちはなぐらなくても会話できるけどね。またお店の内容がユニーク。占いやバクチ、マッチ売りの少女や赤い羽根の共同募金、なんとカラオケスタジオ（どっちかっていうと、流しのオネ〜ちゃんかな？）なんてのもあるザンシンな設定だ。ステージ4にあるから、コインをたくさん集めて行ってごらんさいっ。

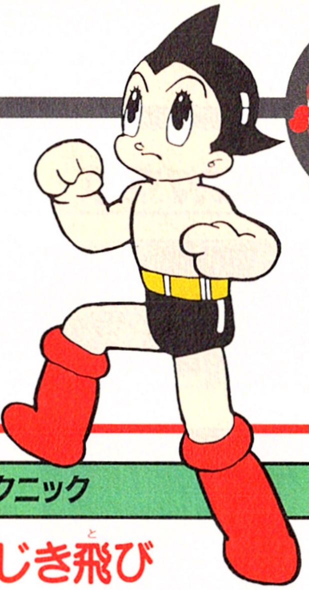


▲ここは新聞屋さん。コイン20枚で、いいこと聞けるかも



▲出た〜っ、カラオケね〜ちゃん。名前はタカコだって！



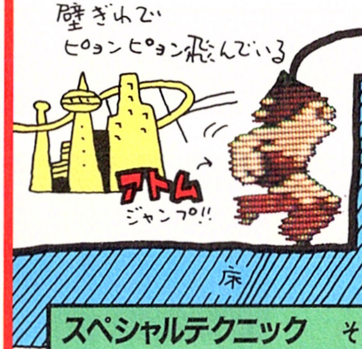


飛び方を完全にマスターしなくちゃダメだぜ!!

アクションの基本は、なんといってもジャンプテクニックだね。そして、アトムなんだから当然飛べるんだ。いやそれにしても、一口に飛ぶっつったって、これが実にムズかしいんだ。最初は、なんてことない場所でも、うまく飛べないかもよ。でもそんなことは言ってられないのダ。飛びのテクを完全にマスターしておかなくちゃ、クリアは不可能だぜ。

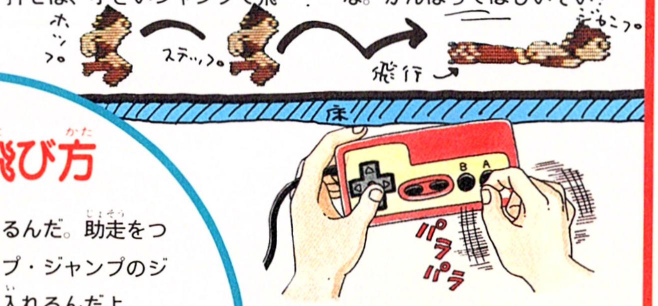
スペシャルテクニック その①
かべ押し飛び

高い壁は、ジャンプだけじゃ飛び越せないんだ。飛ばなくちゃなんないんだけど、壁ぎわだといい方法があるよ。壁にピタッとくっついて（壁のほうを向いて）、3回ジャンプするんだ。3回目には✚の上も同時に押すんだよっ！



スペシャルテクニック その②
ツメはじき飛び

アトムの頭上が低い場合は、Ⓐ（ジャンプボタン）を爪でピンッピンッとはじく感じで押せば、小さいジャンプで飛行に移れるんだ。ただ、このテクは、そ～と～練習を積まなくちゃ体得できないだろうな。がんばってほしいぞい！



ふつうの飛び方

飛ぶためには、要領があるんだ。助走をつけながら、ホップ・ステップ・ジャンプのジャンプのときに、✚を上に入れるんだよ。

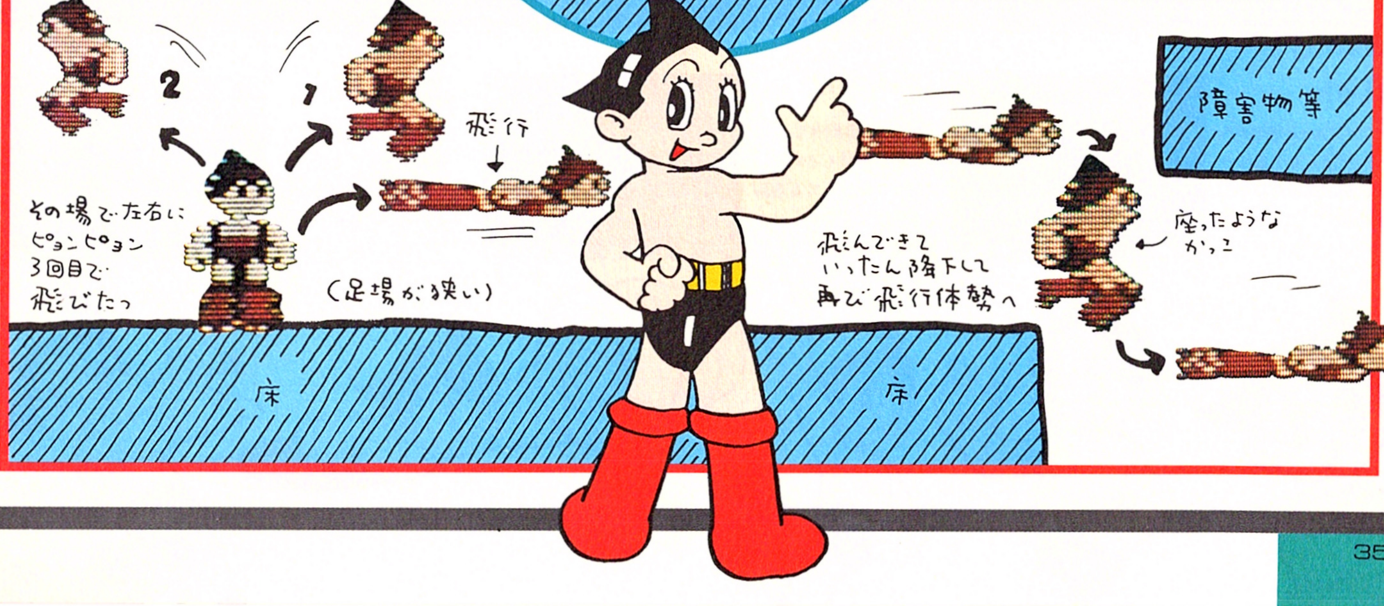


スペシャルテクニック その③
その場飛び

足場が狭い場所や、平坦じゃない場所では、✚を左右交互に入れながらジャンプ。うまくいけば、その場で飛べるぞ。

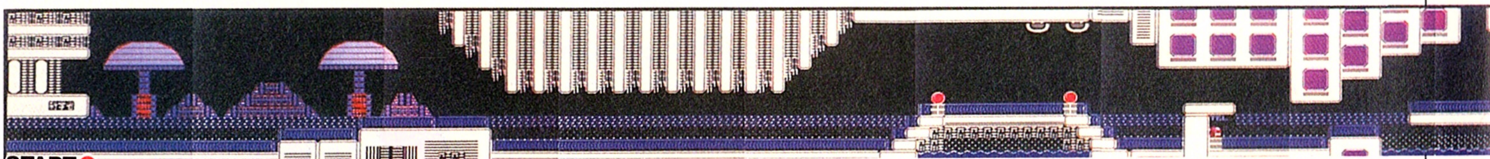
スペシャルテクニック その④
自由落下

飛行中に、✚をニュートラルにすると、一瞬急降下するんだ。このとき、再度✚を入れると、その方向にまた飛行できる。



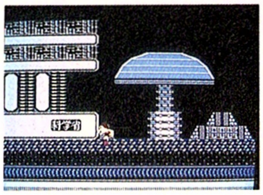
STAGE1 NEW東京

現代というより近未来という感じのNEW東京。どっかのキャバレーみたいな名前だけど、科学省があるこの場所からスタートだ。さあ、はるか古えのアトランチスへ向かってGO！



START

科学省



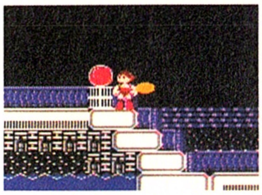
▶科学省には、アトムの生みの親、お茶の水博士がいるよ。でもなーんかここは怪しいんだ。何か出てきそうな予感

クラッシュ軍団



▶敵キャラはクラッシュ軍団っていうんだ。その代表が、大砲をかかえたクラッシュ。なぐってコインと情報を！

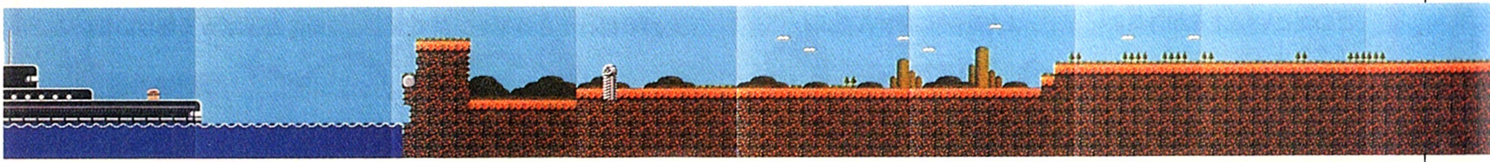
隠しコイン



▶ステージ1には、いろんな場所に隠しコインがあるんだ。クラッシュをなぐってありかを聞き出しちゃおうね

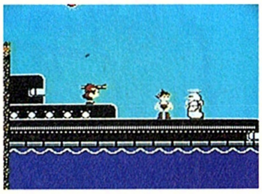
STAGE2 ファルコンの海岸

アトランチス大陸に上陸したぞ。このステージには2つのクリア方法があるんだ。次のページで紹介してあるけど、どっちかっていうと3つのアイテムを集めたほうが簡単みたい



START

変なヤツ



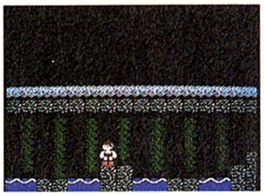
▶スタートしてすぐに左へ行くと、妙な箱が置いてあるんだ。箱をなぐると中から変なヤツが…。誰なんだオマエ

3つのアイテム



▶簡単なクリア方法は、剣・盾・玉の3つのアイテムを入手する方法。早いとこ手に入れて、クリアしちゃおうぜ！

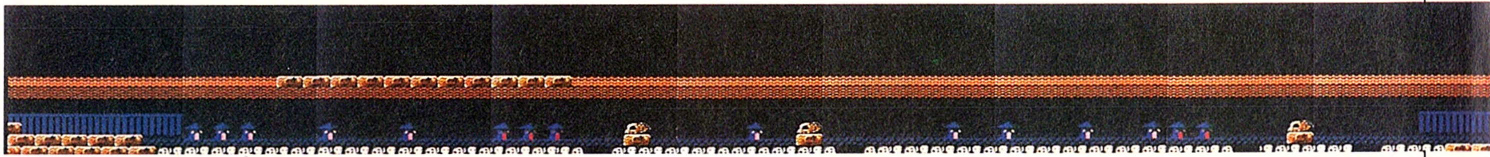
地下がある？



▶ここにはどうやら地下があるってウワサなんだ。何があるかはわからない。興味あったら探してごらん

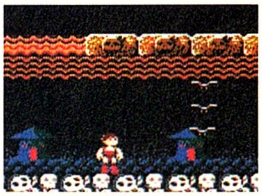
STAGE3 メビウスの門

ステージ3には、上層部と下層部があるんだ。このMAPは言うまでもなく下層部。ステージ2で簡単なクリア方法で進むと、こっちへ来るっちゅうわけ。それに下層部のほうが楽だぜ。



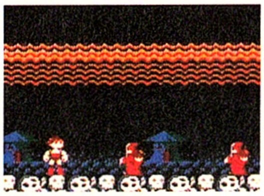
START

バット



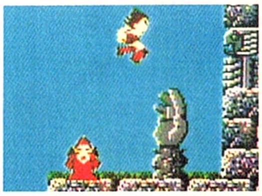
▶プルプルッと現れてヘラヘラ飛んでくるバット。飛ぶ前の集まってる状態だと、1発でやっつけられるんだっ

モヘモヘ

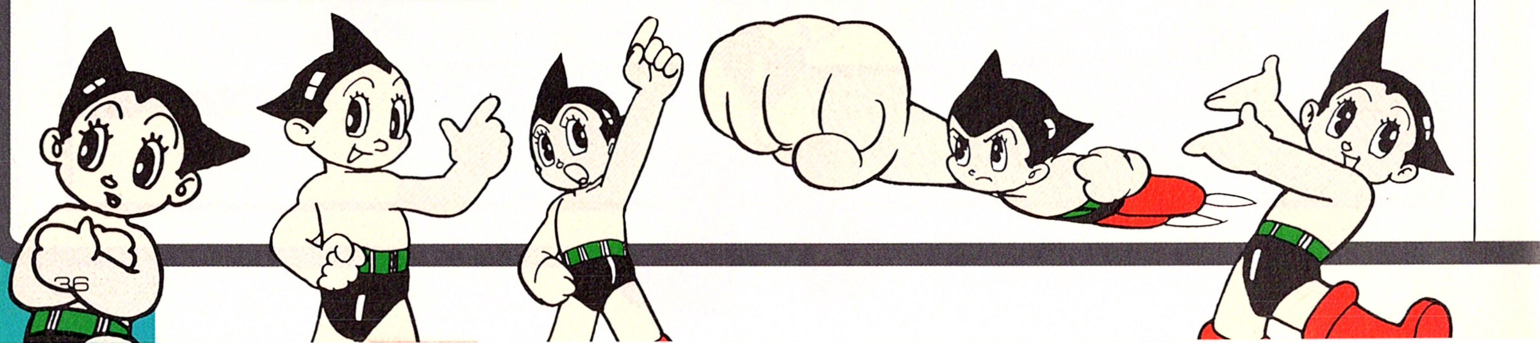


▶変テコな動きで、いかにもジャマくさい感じのモヘモヘ。でも爆弾を投げてくるから、十分に気をつけろ！

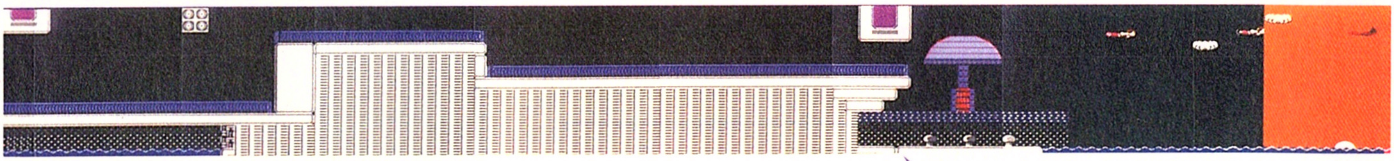
上層には…



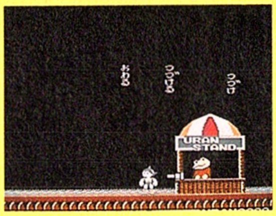
▶上層にはネズミがちょろちょろしてるんだ。クリア方法は秘密だけど、わりと複雑とだけつけ加えておこう



鉄腕アトム、ステージ1〜3必勝MAP!

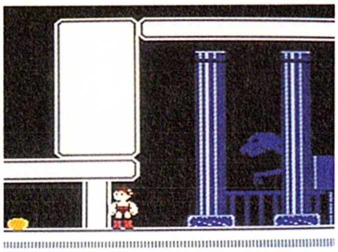


コインを貯めてコンティニュー



◀コインが10枚以上あれば、コンティニューができるんだ。たくさん集めとこうぜ。

◐博物館へ入れるのだ!

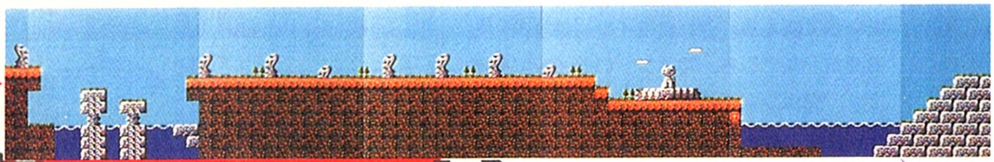


◀白い大きな建物は博物館なんだ。港から入って奥へ進むとコインが…。どうやって取るの?

港から飛びたつとクリア

最後には港があるんだ。ここから海へ飛びたつと、タイムスリップしてアトランチスへ行ける。港のクイがジャマだから、その場飛びで飛ぼう。博物館からでもいいよ。



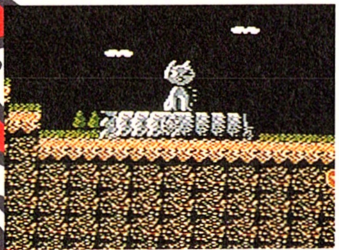


やったぜ!!コイン無限獲得



◀向き合ったモアイをなぐって、真ん中の小島に立つと、コインが取り放題だ!

◐謎のネコの像…?

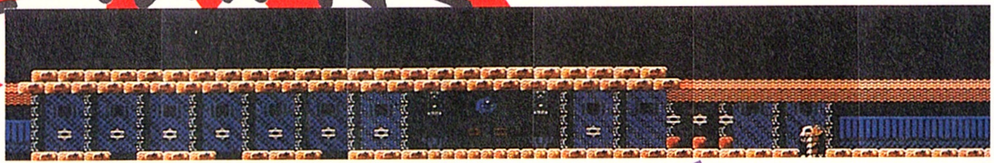


◀「魚が食いてえなぁ…」なんてつぶやくネコの像。魚って言ってもどこにいるのかなぁ〜?

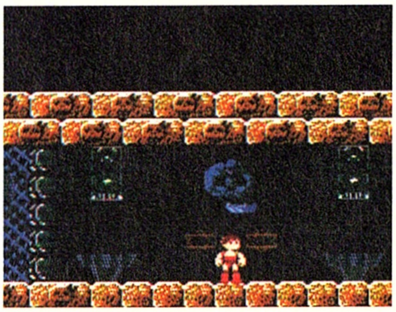
2つのクリア法があるぞ

1つめは、火を吐く像にパンチして扉を開く方法。で、2つめは、3つのアイテムを揃えて、海の穴へ飛び込む方法なんだ。





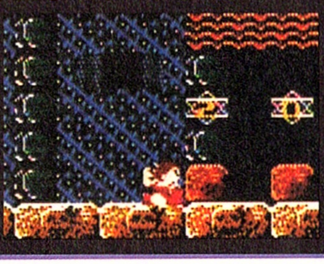
◐あっち向いてホイじゃ!



◀ホエ〜、ナナント、あっち向いてホイができるのだ! 13連勝すると、命の水(ウランが全回復)が飲めるんだぜい!!

3ケタの数字を合わせてクリア

▶最後は火を吐く像の炎を止めればクリアできるんだ。手前の3つの岩をパンチして、3ケタの数字を合わせようね。





文／スッシー保坂

釣りキチ三平 ―ブルーマーリン編―

『少年マガジン』の釣りキチ三平が、マーリン（カジキ）に挑戦。実際の"H・I・B・T"がそのままファミコン版になった。そして、三平を操作し大会上位を狙うスッシー保坂。スッシーの大会奮戦記を大公開しよう！



カセット

1M

ビクター音楽産業

●

3月17日発売予定／¥5,500

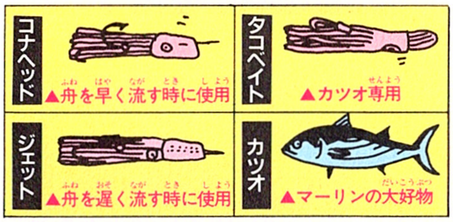
●

パスワードによるコンティニュー

大会前日の勉強会。これで準備バンタン

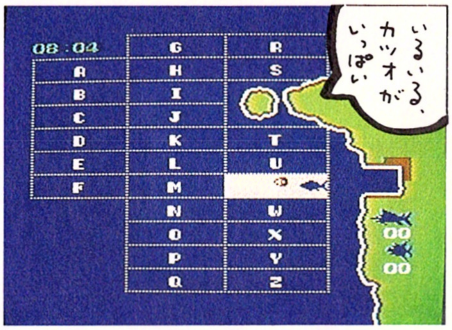
大会前日。今日は、大会に向けての勉強会。まずは、4種類のエサ。潮の流れや何を釣りたいかで変える。それとライン（釣り糸）も重要だ。なにしろ、80ポンドのラインで釣るより、50ポンドのラインで釣った方が得点が高い。スシ屋の息子の意地を見せてやるぞ！

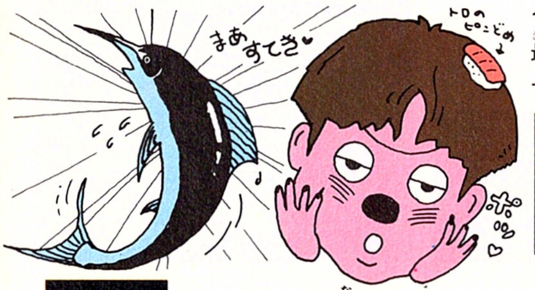
エサはこれだ!!



大会1日目 大会本番！スシネタを釣って帰るぞ！

大会1日目。午前8時から午後4時までの限られた時間。長いようで結構短いもんだ。だから、時間は有効的に使いたい。なにしろ、カツオを釣らなくてはならないからだ。カツオは、得点にはならないけど、マーリンの大好物。したがってマーリンが、かかりやすい。それから、カツオの釣れる場所は、いちばん最初にチェックすること。偉そうなこと書いてるけど、今日の成績は今いちってとこ。まっ、スシネタになりそうな魚をドッと釣って帰るぞ。今のうちに親孝行、親孝行。







大会1日目

	TEAM - NAME	PTS
1	イギリス チーム	01170
2	ニッポン チーム	01140
3	オーストラリア チーム	00940
4	カナダ チーム	00920
5	プエルトリコ チーム	00780
6	ハワイ チーム	00730
7	キャプテン エイハブ	00580
8	ラスベガス チーム	00570
9	HIPPON	00450
10	アメリカ チーム	00410

大会2日目 やっと慣れたぜ！ カジキはどこだ！

やっとマーリンを釣るのに慣れたっていう感じだ。ラインも切ることが少なくなった。ただ、サメやオノなど得点にならない魚は、早くラインを切るか釣りあげないと時間のムダ。それから、魚紳さんのアドバイスは聞くにこしたことはない。特に場所を変えた方がいいと言われたら、素直に変えた方が正解。



大会2日目

	TEAM - NAME	PTS
1	ニッポン チーム	01110
2	オーストラリア チーム	00990
3	カナダ チーム	00920
4	プエルトリコ チーム	00870
5	ハワイ チーム	00770
6	キャプテン エイハブ	00730
7	ラスベガス チーム	00700
8	SUSSHY	00500
9	イギリス チーム	00490
10	アメリカ チーム	00480



◀大きくても小さくても、マーリンを釣りあげた時、思わず"ヤッター"と叫びたいほど感激する



▶1日の終りには、必ず計量をする。何も釣れなかった日は、とても悲惨。小さくても釣れたらピース

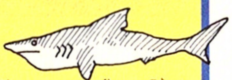
何の役にも立たないお魚さんたち

●オノ



細身のくせに、やけに抵抗する。人間で言うなら、自分を誤解してるタイプ

●サメ



重さによらず引きが強い。得点にはならないが、カマボコなんかにはなる

●マヒマヒ



体の色はきれいな割に、頭の型が個性的。要するに服だけ美人ってやつ

●ハンマーヘッドシャーク



サメの中でも大型で、頭の型がおもしろい。サメにしては情けない顔立ち

一生懸命釣りあげても得点にならない魚たち。釣ってもお役には立ちませんよ。

大会ルール

●リールの長さ

50、80ポンド共に500メートルまで

●制限時間

午前8時から午後4時までの8時間

●得点

マーリン、アヒの重量1ポンドが1ポイント。ただし、50ポンドのラインで釣った場合は、1.5ポイント。

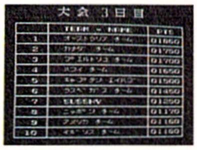
●ボーナスポイント

大会1日目の一番目。大会中毎日、その日の大物。大会を通じて一番の大物マーリンに100ポイントずつ加算。

大会3日目 50ポンドのラインで挑戦！

もう大会も3日目。これまでの成績は、いま一歩。ここらでどうにかしなければ…。それで考えついたのが、50ポンドのラインを使うこと。同じ重さの魚を釣りあげた時、なんたって、50ポンドのラインの方が、80ポンドのラインで釣りあげるより1.5倍、得点が高くなる。でも、すごく切れやすい。50ポンドのラインを使う時は、あせらず、ゆっくり釣りあげるのが鉄則だろう。まぁ、1ぴきでも多く魚を釣るか、50ポンドのラインで得点を1.5倍にするかの二つに一つ。〝優勝しねぇと家に入れねぇぞ〟と、旅立ちの時、おやじが言った一言。このきゃしゃな肩にずっしり重い。

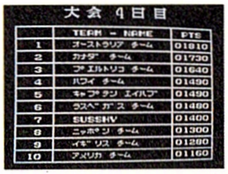




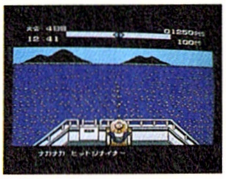
▲その日1日に釣った魚の重さと得点が表示される。80ラインで釣った場合、重量1ポンドが1ポイント。50ラインの場合は、1.5ポイントで計算される

大会4日目 最後まであきらめね〜ぜ！

昨日まで、いくつかあったカツオの居る場所が減ったようだ。それに、マーリンも他の魚もなかなか、かからなかった。今日は、じっとガマンの子をしてた。まぁ、釣りの鉄則は、あせらず待つこと。じっと待って、やっと釣った魚が、得点にならないサメだったりした時〝バータレ！カマボコにしたるド〜！〟と叫びたくなってしまう。大会もあと1日。なんとかして、上位に入賞したい。



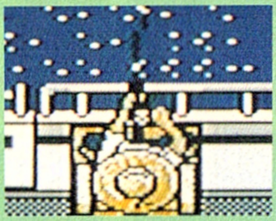
◀世界から集まった一流の釣り人達。その釣り人達の中で自分がどの辺にランクされているかが分かる。得点も表示されるから上位との差も分かる



▶〝くわぬなら、くうまで待とうマーリンちゃん〟という感じで、ひたすら待つこと。あっちこっち場所を変えるのは、時間のムダです

♥スッシー保坂の 1ポイントアドバイス

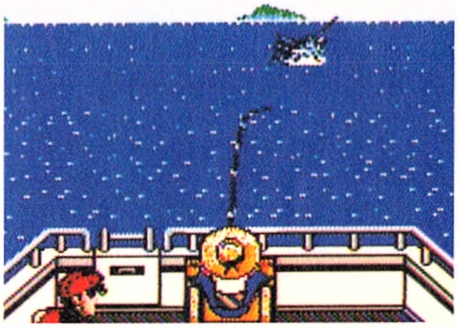




◀魚がかかった時、前のめり状態、通常の状態とのけぞり状態。三平の体は、この3段階にリクライニングする。前のめり状態からのけぞり状態をくり返すと、ラインが出やすい。普通の状態、のけぞり状態の間で、Bボタン連射の方が、ラインが巻き易い

大会5日目 遂に出現！ これがウワサの…

遂に出た！ 重さが2000ポンドもあるという伝説の巨大マーリン。その巨大マーリンの〝デビルソード〟が、かかったんだ。すごく強いヒキで、ラインを巻く前に切れちゃうんじゃないかと思った。それに、時々頭の部分が見えたデビルソードは、今まで見たこともないようなデカさだった。スシにしたら何人前できるだろうなんて考えてるヒマは、はっきり言ってなかった。デビルソードは、なかなか弱まらなくて、ラインがどんどん出ていってしまって、結局釣ることはできなかったが、今度はきっと釣ってやる！ でも、デビルソードが見れただけでもラッキーだった！



▲伝説の巨大マーリン〝デビルソード〟重さはなんと2000ポンド。こんな大物でも、きっと釣れるはず。デビルソードを釣れば、優勝まちがいなしだ



（手に汗握る大会後記）

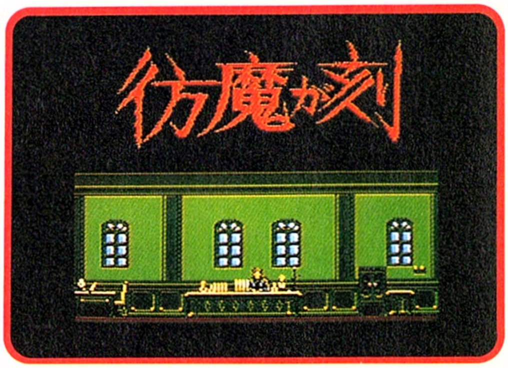
なんて悲惨な結末。なんと情けない結果だろう。こんなことでは、日本男子として生きていけない。でも、江戸っ子は意地と根情が売りもの。ここで引きさがっては〝スッシー保坂〟の名がすたる。今に見ていろ、いつの日かデビルソートを釣りあげて、一もうけしてやるぜ！



文／ROY Ⅱ

ジーキル博士の彷魔が刻

かつて、善なる心を持つ医学博士ジーギルの背面世界に潜む悪なる存在ハイドを白日の元にさらけだしたロバート・スティーブンスンの心象風景がいま、彷魔が刻の扉を開いてボクらの心を浸蝕し始めるのだ。



カセット

IM＋64KSRM

東宝

●

4月上旬発売／¥5300

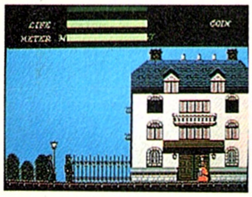
重たく沈んだその世界こそ善へのアンチテーゼ!ストレスがいざなう世界がそこに

婚約者ミリセントが待つ教会へ向かうジーキル博士へ、何故か人々がいじめを繰り返す。ジーキル博士のストレスはジリジリつのるばかり。そしてストレスが頂点に達したとき…。

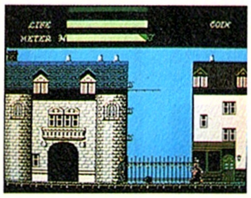
同じ肉体を共有するもう一人の人格ハイド氏が出現。世界は一転、暗くおどろおどろしい悪の巣窟に。サイコ・ウェーブを放つハイドは再びジーキル博士に戻れることができるか!?

ステージ1 トルフォード街

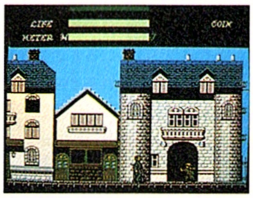
▶ジキルモード



▲さあ教会に向かってスタートだ。人々のちょっかいはストレスの原因だから無視しろ



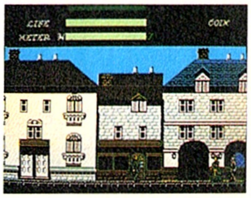
▲もっとも手強いのがこの爆弾魔だ。爆弾が仕かけられたらすぐ逃げるんだ



▲パチンコ少年ビリー・ボーンズもストレスの種。しゃがんで弾をよけるのだ

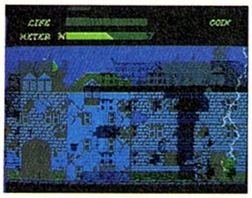


▲窓からおばさんがキーキーいいながら物を投げる。ぶつかるとストレスアップなのだ



▲住民のちょっかいを回避するには家のドアにかくれてしまうという方法もあるゾ

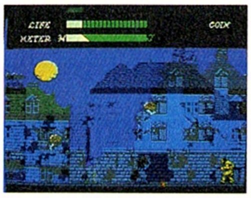
▶ハイドモード



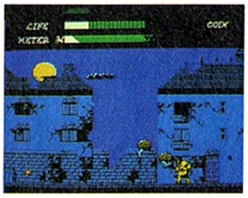
▲ハイドモードは左スクロール。ジーキルモードより進むと、運命の落雷に打たれて死ぬ!



▲頭上にバルマ、地上にオノーリャのバアさんが襲ってくる。サイコ・ウェーブを撃て



▲シェップはストレス回復にもってこいの相手だ。団体でやってくるからバンバン倒せ



▲接近戦は不利だ。敵に体当りされるとLIFEメーターが減って死んでしまうのだ



▲トリッキーな動きのエプロシュカは近づかれたらパンチで倒してしまうのも手だ

恐怖の頭脳改革の怪奇な結末への序章

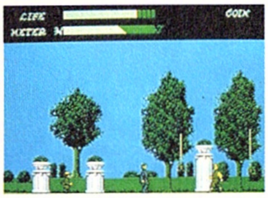
古き良き時代のイギリス、医学博士号を持つヘンリー・ジーキルは自己の深層心理の中へ意識を埋没していた。彼は、人間の無意識内にどろどろと蠢くエスなるものと超自我、善と悪、モラルとインモラル、両極をなす精神の分離をめざした。自らの精神を実験材験材料に恐怖の頭脳改革が開始されたのであった。

時は流れ、ジーキルは完全なる善悪分離薬を開発するに至った。そして1個の肉体を共有する2人の人格の葛藤がスタートした。

善の心を持つジーキル博士は婚約者ミリセントの待つ教会へと急いでいた。そこへビリー・ボーンズというパチンコ・ボーイがやってきた。「ハロー」と笑顔をかけるジーキルに向かってビリーはパチンコのゴムをいっぱいに引き絞って、ジーキルへスナイプ！ 笑顔を向けたジーキルの顔がみるみる苦痛に歪む。

ステージ2 ゴズビー公園

▶ジキルモード



◀木からさりげなく下がるクモ　触るだけでストレスがたまってくるゾ



◀上空からりっぱなウンコをたれるカラスには十分注意しよう

▶ハイドモード



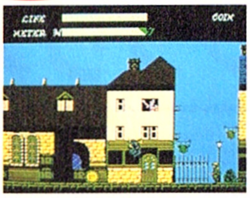
◀敵を倒すとコインが出ることがある。貴婦人にあげると喜ばれるかも!?



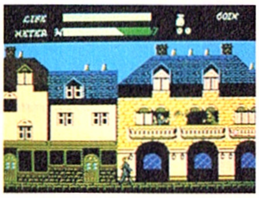
◀首長のギニオンってこわそうなんだけれどそれほどでもないんだぜ

ステージ3 マルロ通り

▶ジキルモード

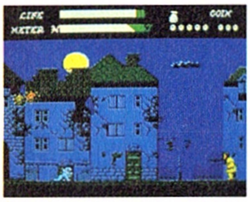


▲タルをとびこえると、窓からドラフ婦人が手を振る。コインくれるかな



▲ふたたび隣人の派手な物の投げ合いゲンカ。巻き込まれないように

▶ハイドモード



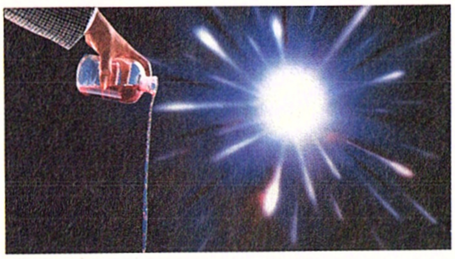
▲赤ちゃんみたいなモンスターヌゥヌゥ。こいつを倒せばストレス解消？



▲火の化物ワルリッヒって見かけ倒し。けっこう簡単にやっつけられる

「ケケケケケケケケケケッ」と屈託のない無邪気な笑顔を残してガキは去っていった。その時、ジーキルの美しいはずの心にストレスが芽生えた。が、彼は苦痛に歪んだ顔を無理やり笑顔に作りかえて教会へと歩いた。

そこへエレーナ・マッコウェン貴婦人が。オペラ歌手志望の彼女、人耳もかまわず道端で歌をがなり始める。五線譜を完璧に無視したその音程はジーキル博士のストレスを増幅させるのに十分な効果を持っていた。



「このくそババア」怒りに震えた彼は持っていたステッキを振り上げた。これですっきりするはずのストレスは益々増殖していった。

前方に1人の男が近づいてきた。溜ったストレスを隠して善人ジーキルは挨拶をする。「おや、ハチヤさん、今日はマユミさんはごいっしょではないのですか」

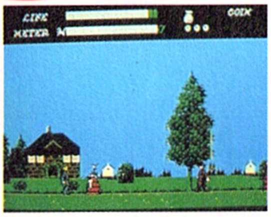
「エエ、カノジョハ改心シテシマイマシテ」と何故か韓国語で話すとすれ違いざまに爆弾をジーキルの足もとに置いた。真に殺傷範囲にいたジーキルのストレスはみごと満タンを達成し精神はズタズタとなり、そこに倒れた。

ジーキル博士の死はそのままハイド氏の誕生を意味した。そしてハイドの目を通して映る世界は、それまでと一変した。おぞましくも美しい悪の教典＃9。その世界でハイド氏は憎しみをサイコ・ウェーブに変えて出現する魔物を撃った。これこそ再びジーキルへ変身するための儀式であった。が、ジーキル博士が歩いた距離をハイド氏が戻った時、天地が裂け雷鳴が轟き運命の落雷がハイドを討った。そして永遠なる死が…。

しかしミリセントとの結婚への果てしなき旅は再び始まった。が、この時まだジーキルはその行為こそ大いなるストレスの固まりであることを知らない。怪奇なる結末へ向かって2人の人格者の怪奇なる序章はすでに第1印象パート1へと踏み込んだ。

ステージ4 モルソン村

▶ジキルモード



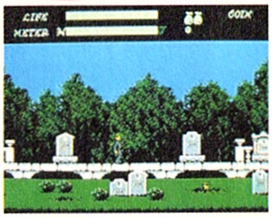
◀このステージでは爆弾魔が下にいるので爆風を受けないのが唯一の救いだ。が、その分村人たちのイビリが実にきついものがあるのだ

▶ハイドモード



◀ハイドモードではストレスといっしょにコインもたくさん集めておくんだ。プレゼントするとストレスがたまらないハズだ

ステージ5 ヒーリング墓地

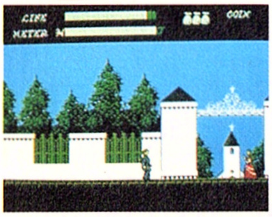


◀墓掘り人夫ジャンが登場。土を上へバラまくから下からの攻撃に注意。ハチや犬のマーフィ、猫のルナなどの動物にも気をつけろ



◀アゴをはずして口をだらしなく開くゴルムは強敵なのだ。サイコ・ウェーブのコントロールが倒せるかどうかの分かれ目だ

ステージ6 キンズウェイ



◀ジャーン、とうとう教会までたどりついた。ここまでの道のりは長かった。が、この先に待ちうけているのは果して何だろう…!?



◀ここまできてハイド氏に変身してしまうとは。これからジーキル博士に戻ることは可能か？そしてハイド氏の運命は終りに近づいた

文 SMAN

レプリカート

1988年はファミコン界にとって変動の年になりそうな気配。今までのRPG指向から、、新たなジャンルへと枝分かれして、SLGやパズル的なゲームが世を賑わすだろう。これも、いわゆるカウチポテト症候群の現れなのか。

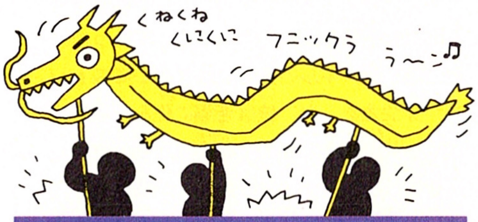


ディスク 0 両面

タイトー
●
2月下旬発売予定／¥3500
●
オリジナルポーチつき

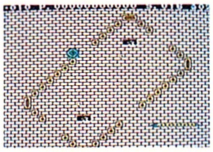
いったいどんなふうにやるゲームなんだろうか…？

とにかく、タイトルやストーリーからはまずイメージがつかめないゲームだと思う。ヒシこいて指を動かすゲームじゃないことは確か。たぶん、新しいジャンルなんじゃないかな。冬場、あったかい部屋のこたつに座ってボーッとしつつ指をペキペキ動かす感じかな。

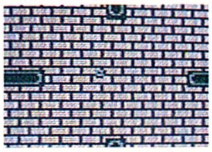


レプリカートとはドラゴン型のパワースーツなんだ

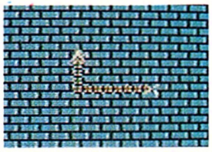
レプリカートっていうゲームは、タイトーが沙羅曼蛇に対抗して作ったシューティングゲームだと思った人。ハッキリ言って、大マヌケです。どんなもんかっていうと、まずパックマンを想像してほしい。そんで、最初はパックマンが3匹くっついてて、ズルズルとイモ虫みたいに動く。で、パワーエサを食べると、さらに仲間のパックマンが後にくっついてきて、しまいにゃヘビみたいになっちゃう。まあ、そんな感じなんだよね。要するに、固定の1画面の中で、ポツポツと現れる生命源（パワーエサ風）を、規定数だけ食えばクリアできるっつうゲームなわけ。そのマイキャラがドラゴン型対戦用パワースーツなの。言うなれば、パズルゲームなんだよね、これは。



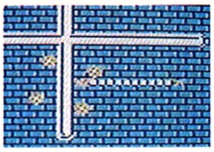
▲画面はいたってシンプル。障害物はあまりない



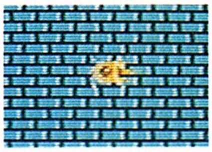
▲バイトスライム（すごく小さい）を消していく



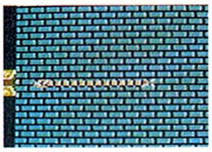
▲✚操作は、進行方向から見て左右のみに曲がる



▲壁や棒にぶつかるとアウト。以外とシビアだ



▲オジャマキャラがチョロチョロとジャマをする



▲バイトスライムを規定数消したら出口から出る

レプリカートストーリー

STORY



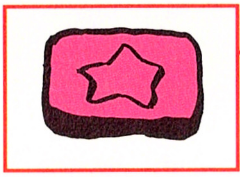
22世紀を目前にしたある日、日本の上空の大気圏内に、一機の未確認飛行物体が現れた。そのUFOから、10個の謎の球体が日本各地へ落下された。以来、各地の火山は異常な活動を始めた。科学者たちは、この物体の調査を開始したが、なかなか解明できなかった。遂に首脳グループは、日本中の優秀な科学者を集めて、科学技術捜査部隊を結成させたのだ。綿密な調査の結果、この物体はサランドラと呼ばれるドラゴン型怪獣の卵であると判明した。その卵は、日本国内10ヶ所の火山の地中深くに潜を込み、火山熱で既にふ化していた。怪獣として暴れ始めたサランドラは、とどまることをしらない。奴らの目的は、地中に基地を作り、最終的には地球全土をも侵略するつもりなのだ。早く進行を食い止めねば…。

科学技術捜査部隊は、その対策として、レプリカートと称するドラゴン型対戦用のパワースーツを作り上げた。しかし、このスーツは武器・バリア等が未完成であるため、サランドラ基地内にある特殊なパックを入手しながらでなければ、その機能がフルに発揮できないのだ。

レプリカートのパイロットである君は、サランドラの基地を次々とクリアして、10匹の怪獣とサランドラを倒すのだ！！

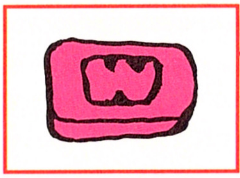
プレートを通過すると出現するパワーパックを取ろう！

ストーリーでわかる通り、レプリカートは未完成なんだ。だから、基地内にあるプレートを通過して出現する、パワーパックを取ってパワーアップすれば有利に進められるよっ。



マジックプレート

レプリカートがこのプレート上を通ると、プレートが開いてパワーパックが出現するんだ



ワーププレート

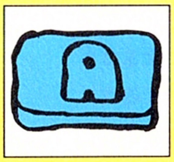
このプレート上を通ると、他の面へワープすることができる。これで助かることも…



ホールプレート

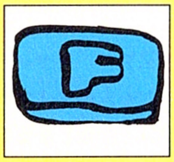
なんと落とし穴。この上は絶対に通っちゃいけない。レプリカートが吸い込まれる。

オールクラッシュ



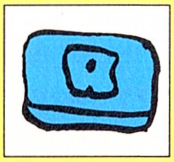
◀これを取れば、画面上の敵キャラを全て破壊できるのだ！

ファイアー



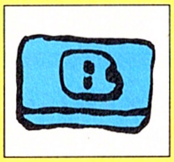
◀火炎放射装置だ。敵やバイトスライムを消せるんだぜ！

リセット



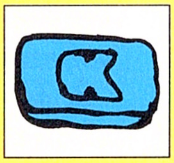
◀レプリカートの長さを、1ユニット分の長さに戻せるんだ

バリアー



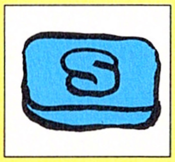
◀壁や敵などに激突しても大丈夫。ただし制限時間があるぞ

キープ



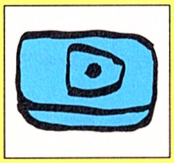
◀レプリカートの長さを変えずに、スライムを20個取れるよ

スピードアップ



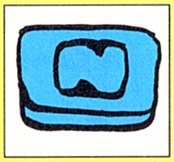
◀レプリカートの進行スピードを、1ランクアップさせるよ

スピードダウン



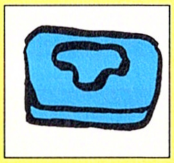
◀レプリカートの進行スピードが、1ランクダウンするんだ

ネクストフロアー



◀次の面へとワープすることができるパワーパックなんだ

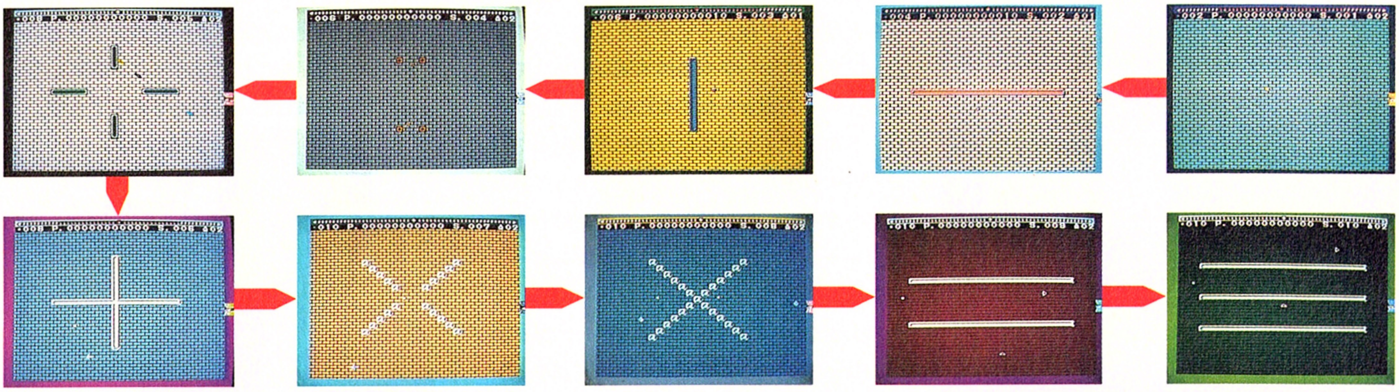
タイムスリップ



◀1分間だけ、タイムカウントをストップさせるんだ

1エリア/10ステージ一挙公開だ！

このゲームは、10のエリアに分かれていて、1つのエリアには10のステージがあるんだ。全100ステージってことだな。10ステージ、つまり1エリアごとにボスキャラが登場するからね！



ゲーマーズ・インプレッション

このゲームに関しては、人それぞれ捉え方が違うと思うんだ。まず僕の場合、基本的にはAG のような、指が忙しいゲームが好みだけど、パズル風の思考型ゲームも決して退屈はしない。その点、リミックスされたというか、暗中摸索の一端としては面白い試みかもね…。

KAORINの場合

わたしの場合、真夜中にコソコソとゲームするのって、わりと好きなのね。そのへんは、このゲームって、向いてるかな〜とか思うんだけど、でももう少しパズルならパズル性を強くして欲しいな。それに、画面がシンプル過ぎて、やってて飽きがくるかもしれないわ。

ニョクマム古橋の場合

ダ〜しょ〜の古橋だす。俺は、あんましAGとかSGとかは、ハッキシ言って不得意。その反面、思考型ゲームにはドップリとハマるほうだから、このゲームい〜かもしんない。ただグラフィックが今イチ…。それに、いくらあんなストーリーでも、感情移入できないよ。

文／ROY II

ジャンボ尾崎のホール・イン・ワン・プロフェッショナル

なにかと話題の多いプロゴルファー・ジャンボ尾崎がコーチするゴルフゲームが登場した。ビギナーから大森名人なんのそのを自認するプロもどきの方々まで、いろんなプレーが楽しめるゴルフゲームだョ！



カセット
1M(バッテリーバックアップ付)
HAL研究所
●
発売中／¥5600
●
バッテリーバックアップによるデータのセーブが可能

尾崎だって最初はビギナーだったのだ

車の免許を取る時、教官が必ず言うことなんだけれど、プロドライバーだって最初はみんな初心者だ！　ゴルフだって同じこと。ジャンボだってジェットだってデビットだぁ～てみ～んな最初はビギナーだったんだ。だからキミはヘタだって平気へーキ。そんなキミのためにこそこのゲームはあるんだ。モードもアマチュア・シングル・プロフェッショナルの3段階。スイングさえマスターすればバーディーラッシュのアラレちゃん。ホールインワンもアルバトロスもビンビン決めて、気分はもうジャンボとうぬぼれようぜ！



▶正しいショットのためにはスイングを勉強しなくてはいけないのだ

ショットをマスターしてプロに挑戦だ！

さすがに尾崎選手、飛ばしのテクニックにはちとうるさいものがある。ショットの力加減はクラブの振り上げる位置によって決定するんだけど、フルスイングのタイミング1つとってもマスターするのは大変なのだ。で、スイート・スポット当てるには、スイングスピードのタイミングのとりかたが問題となる。S・Sより左だとフック、右だとスライスしちゃうからネ。力加減とS・S決定はⒶボタンプッシュで行なうんだ。これがマスターできたら、後はコースと風をしっかり把握してベストポジションへ豪快な300ヤードジャンボショットを決めようぜ！　そしてグリーンオンした瞬間のリアルなボールのはずみに心はうきうきバーディ気分。さすれば4日間の本格トーナメントだって夢じゃない、わけではない。最後の難関パターが待っているわけで、尾崎選手もこれではけっこう苦労しているのでありました。練習あるのみでっせ。





けっこうマジなアドバイス

ジャンボのワンポイントアドバイスコーナーは気がきいている。残りの距離表示やクラブ選択も教えてくれる。困った時のジャンボ頼みなのだ。ただいつものジャンボの豪快な発言に比べるとちょっと物足りない気もするけどネ。

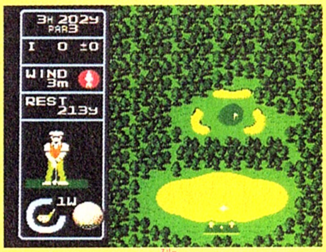




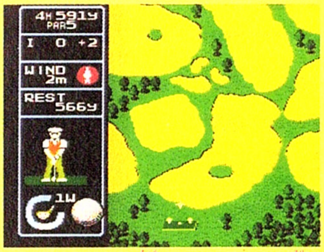
◀尾崎選手、お願いだからもっと過激でおもしろいことも言って下さいョ

全36ホールから名物コースの紹介じゃ!!

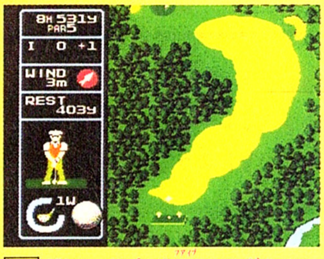
EAST ビギナーはまずイーストコースで腕だめし



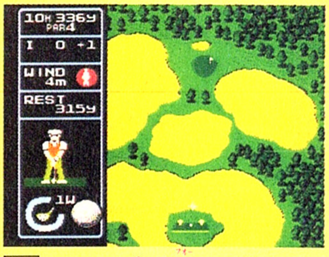
3H 202ヤードパー3のショートコースだ。4番ウッドあたりがベストだ。



4H 591ヤードの超ロングホールだ。3オンねらいでいこう。



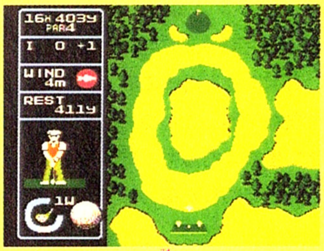
8H 531ヤードパート5のロングホール。十分2オン可能なホールだから思いっきりぶったたこう。



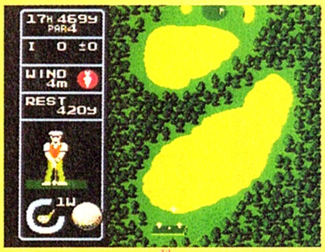
10H 336ヤードパート4のミドルホール。短かいけど1オンは無理。中央のフェアウェイにきざんでいこう。



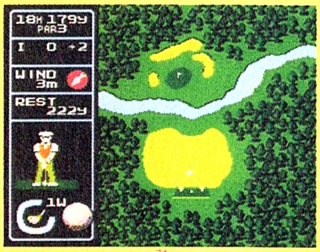
13H 443ヤードパー4のミドルホール。シンプルなコースだけれど2本の木



16H 403ヤードパー4のミドルホール。フェアウェイがドーナツ状になったトリッキーなコースだ。



17H 469ヤードパー3のショートホール。風をよく考えてクラブ選択を間違えなければバーディが狙えるゾ。

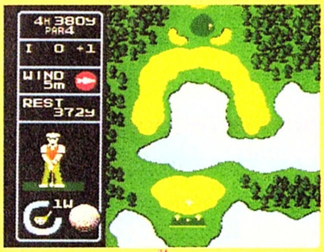


18H 496ヤードパー4のミドルホール。林越えをするか安全策をとるか、風向き風力も考えて決めよう。

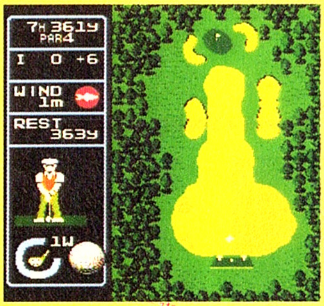
WEST トリッキーで本格派ウエストコースに挑戦



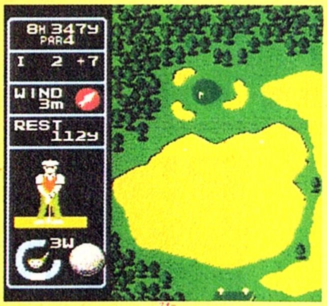
3H 452ヤードパー4のミドルホール。中央の3本木がなんともイヤミだ。



4H 380ヤードパー4のミドルホール。コの字のフェアウェイがヤラシイな。



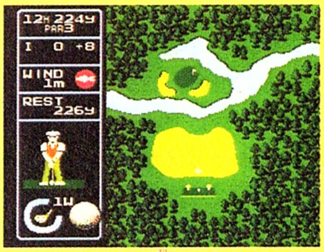
7H 361ヤードパー4のミドルホール。トリッキーなウエストコースの中ではサービスホールなのだ。



8H 347ヤードパー4のミドルホール。中央は巨大なバンカーだ。右から攻めるしかなさそうだ。



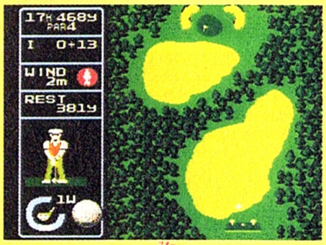
9H 499ヤードパー5のロングホール。中央の2本をかわせば2オン可能だ。



12H 224ヤードパー3のショートホール。完ぺきなショットしないと池ポチャ。



13H 581ヤードパー5のロングホール。最高にトリッキーで難しいコースだ。



17H 468ヤードパー4のミドルホール。ほとんどイーストコースと同じだネ。

文／ターミネーター辻

ナポレオン戦記

こいつは全く新しい形のシミュレーションウォーゲームなのだ。その名もマルチコントロールシミュレーション!! アクションゲームの感覚でシミュレーションが楽しめてしまうのだ。新しい!! けど、難しい!?



カセット

1M
アイレム
●
3月4日発売／¥5500
●
パスワード
によるコン
ティニュー

キミはナポレオン・ボナパルト1世だ

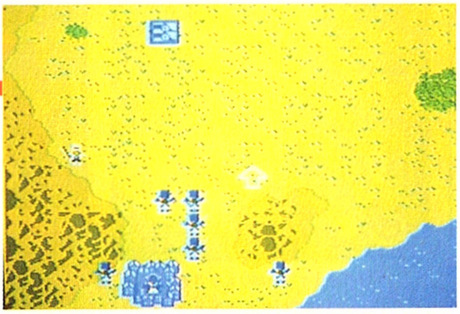
Napoieon Bonaparte, フランス皇帝ナポレオン1世は「余の辞書に不可能の文字はない」と豪語した。すごい自信だけど、彼にはそう言いきれるだけの戦歴があるんだよね。彼は1769年、コルシカ島で生まれたんだ。砲兵士官としてフランス革命に参加した後、1796年にはイタリアに遠征、98年にエジプト遠征、そして1804年に皇帝になった。ドイツから始めて、ついにヨーロッパ大陸を手に入れたんだけど、イギリスに手を出して失敗、モスクワ遠征も不成功。1814年にはエルバ島に流されちゃう。ところが翌年には脱出してパリにもどり、再び皇帝になっちゃうんだよね。けっきょくワーテルローの戦いに破れ、セント・ヘレナ島に流されて死んじゃうんだけどね。それにしたって、たかだか10年ちょっとでヨーロッパ大陸を統一しちゃうんだから、すごい人だったわけ。キミはナポレオンになって全ヨーロッパに君臨することができるか？



▶コルシカ人であるナポレオン・ボナパルトは、フランス革命で頭角をあらわし、フランス皇帝にまでなった偉大な成り上がり者である



▶1815年にエルバ島を脱出したナポレオンは皇帝に返り咲く。しかし、それはワーテルローの戦いまでの、ほんのわずかな間でしかなかった

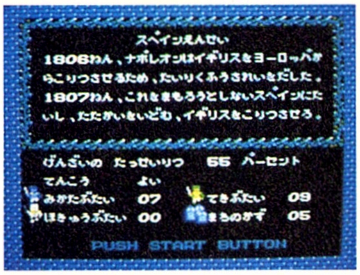


▲進軍ラッパが鳴りひびくと、いよいよゲームがスタートする。補給部隊や補給カードで部隊をパワーアップして、敵の本隊をめざせ!!

進軍を始める前に…



▶初期設定は12項目もあるのだ。最初のうちは、メチャ自分に有利にして、ゲームになれちゃおうぜ

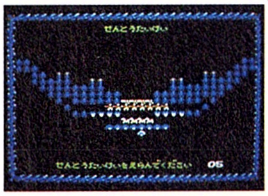


◀シナリオは7＋1種類だ。この『スペイン遠征』は4番目のシナリオ、やっと後半戦に突入だ

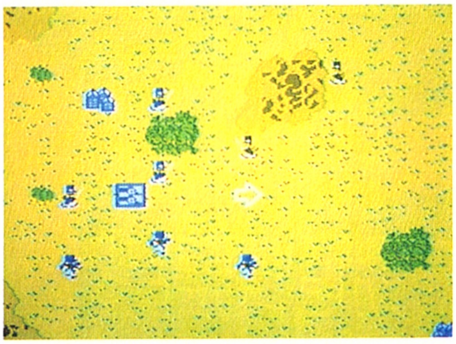
スタートボタンを押すと状況設定画面になる。敵の強さや、自軍の強さ、補給部隊のことなどよく考えて設定しよう。最初は思いっきり自軍が有利になるように設定しちゃおうぜ。なれないうちはそれでも勝つのに苦労するだろうね。このゲームには『イタリア遠征』『エジプト遠征』『アウステルリッツの戦い』『スペイン遠征』『対オーストリア戦争』『ロシア遠征』『ライプチヒの戦い』、そして『ワーテルローの戦い』と８種類のシナリオがあるんだけど、自由に選ぶとゆーことはできない。順番に勝ち進んで行くことになる。ただ『ワーテルロー…』は敗者復活戦で、他のシナリオで負けても、これに勝てば１度だけ元のシナリオに復帰できるんだ。さて、シナリオの説明を読んだら、いよいよゲーム開始だ。戦略マップ画面に入るんだけど、マイキャラはリアルタイムで動いてる。キミにできるのは進む方向の決定だけだ。うまく目的地へ向けてやらないと、マップのスミっこでもがいてる…なんてことになるのだ／補給部隊を使って戦力をアップすることも大切だぞ。

じっくり作戦を練る…ヒマはないのだ!!

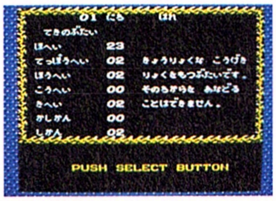
戦略マップ画面では、補給部隊・補給カード・街を使って戦力アップすることも大切だけど、一番大切なことはなるべく戦闘を行なわずに敵本拠地に潜入することだ。敵本拠地にいるのはとんでもない大部隊だから、できるだけ戦力は温存してぶつけたい。もちろん敵の部隊もこっちの本拠地を狙ってるから、防衛線も作らにゃなんない。で、敵とぶつかると戦闘になる。戦闘モード選択画面で自動戦闘も選択できる。だけど自動戦闘は純粋に部隊の勢力だけで勝敗を決めるから、面白さが半減しちゃうよ。通常戦闘なら6対120でも、やり方によっては勝てるんだから(私は勝った!! はっきり言って、これは自慢だ)。戦闘体型セレクト画面で部隊の戦闘体型を決めたら戦闘開始、戦術マップ画面だ。ここでも当然リアルタイムで進行する。兵たちは動いているから急いで指示を出さないと、勝手に特攻するわ、とんでもない所でもがいてるわで、収拾がつかなくなっちゃうんだよねぇ。とにかく、敵の指令官を倒せば勝ち。だけど中央突破は被害が大きいし、あまり成功率も高いとは言えない。じゃあ、どうするか…。



◀通常戦闘では戦闘体型を12種類の中から選択するんだ。作戦に合った体型を選ぼうね



▲歩兵を補充しようと町へ向かったら、敵の部隊が向かってきた。よぉし、いっちょうやったるか!!



▶カーソルを部隊に合わせセレクトボタンをおせば、部隊の編成がわかる。戦闘に入る前に確認して、しっかり作戦をたてるようにしようぜ!



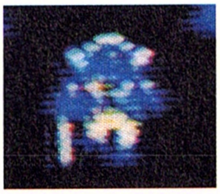
◀自動戦闘モードもあるけど、ぜったい選択しちゃダメ!! 自動だと少人数で大部隊を倒すのは不可能だけど、ふつうに戦えばチャンスもあるぞ!

自慢の軍隊を紹介しちゃお

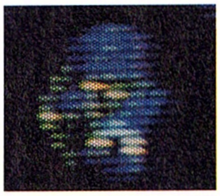
我が軍は、指令官・士官・下士官・鉄砲兵・工兵・歩兵・砲兵・騎兵で構成される。このうち、騎兵と砲兵は前後進しかできない。砲兵は最初から前に出さない方がいい。騎兵には砲兵つぶしをしてもらうと、戦闘が楽になるんだけど。意外に使えるのが工兵。つるはしを振り回しながら敵軍をなぎ倒して行く姿は、感動的ですらあるのだ。



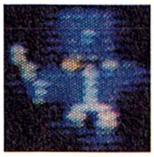
▲部隊で最高の破壊力をほこる砲兵。前後進しかできないのがちょっとツライ



▲指令官がやられると負け。しっかりガードしてやろう



▶意外に使える工兵。つるはし攻撃は敵部隊に大ダメージを与えることができる

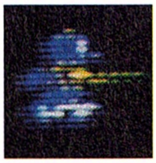


◀部隊の主力はやっぱり歩兵だね

▶足が速い騎兵。左右に動ければねぇ…



▶鉄砲兵はとっても頼りになるヤツだ



▶士官は指令官の右腕。百戦錬磨の兵だ



▶下士官と歩兵はにてる。間違えんなよ



かくして、勝利はキミの手に!!

じゃあ、一つ有効な戦法を伝授しよう。まず指令官を右か左の下に寄せる。くれぐれも指令官をガードするのを忘れないこと! ガードなしだとアッとゆー間にやられちまうぞ。すると敵軍全体がその方へ動くのだ。そのスキにあいた逆サイドを工兵隊が突破。背後から敵指令官を倒す。鉄砲兵もつければカンペキだ。いつでも使えるってワケじゃないけど、ぜったい知ってて損はないぞ!!



◀まず、指令官を左下のスミに寄せるのだ! もちろんガードをつけるのを忘れちゃあダメだぞ



▶すると敵軍が全体的に左によって、右サイドがガラあきになるんだ。そこを突破して……



▲敵の指令官の真横、あるいはうしろから攻撃をかけるのだ! 工兵・鉄砲兵・歩兵の大部隊で攻められれば一番いいけど、工兵・鉄砲兵のペア、工兵のつるはし攻撃でもかなり戦える。とにかく正面攻撃はさけた方がかしこいぞ

FRIDAY SPECIAL

特

あの時の笑いと感動を再び

バグボーイ ハガキ伝笑

ギャグ爆発!!

のべ50万通の投稿ハガキから選び抜かれた名作・駄作の数々。輝けるボツハガキも甦る……!?



ミポリンファン必見!!



スライムファン

ワクワク・ドキドキの恋のドラマを体験しちゃおう!

フライデースペシャル68

アイドルホットライン

中山美穂のトキメキハイスクール

必勝ファンブック



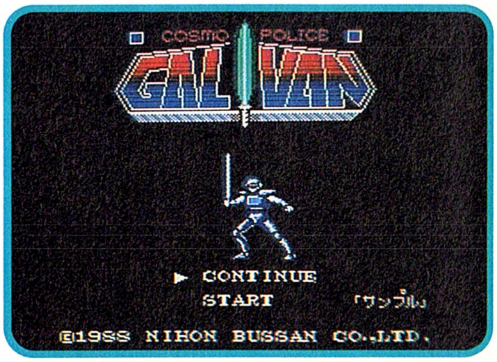
未公開オリジナル写真もいっぱい

定価380円

文／S・MAN

コスモポリス ギャリバン

いかにもニチブツらしい、軽快ノリのアクションゲーム。といっても、それだけ操作性がいいという意味での軽快さで、中には会話形式でヒントを聞くRPG要素もふんだんに盛り込まれている。完成度の高さを実感する。



カセット

1M＋1M
日本物産
●
4月下旬発売予定／¥5800（予価）
●
バッテリーバックアップによるコンティニュー付

恐るべき宇宙暗黒組織マドーを壊滅せよ!!

——COSMO暦2010年。全宇宙は、強大な宇宙暗黒組織マドーの悪の力によって支配されつつあった。我が宇宙連邦警察は、次々と優秀なサイボーグ戦士を敵地へ送り込んだが、首領マディウスの前でもろくも崩れ去るばかりであった。背水の陣に立たされた宇宙連邦警察は、遂に最後の切り札というべき超強力サイボーグ戦士を送り込むことにした。彼の名は銀河万丈。地球人である。彼は、最強最後のサイボーグ戦士ギャリバンとなって、敵地惑星バデュールへと向かった。果たして、ギャリバンは首領マディウスに勝てるのか!?

攻撃方法とアイテムの使い方が攻略の最大のキメ手だ!

このゲームでは、アイテムの選択が3段階に分かれているんだ。通常画面の右下に表示されてるのが、その分類なんだ。まず1B。これは、ブレードと呼ばれるサイボーグ戦士の武器だ。メインの攻撃方法だね。そして2Wは、ウェポン。これも攻撃を主体としたアイテムなんだけど、ときには謎解きにも使うんだ。隠れた通路を出現させるために壁を壊したりとかね。3Iは、謎解き専門のアイテムやプレイヤーをパワーアップさせるアイテムだ。これ以外にも、選択使用じゃなく持ってるだけで効果がある、スペシャルアイテムもあるぞ。



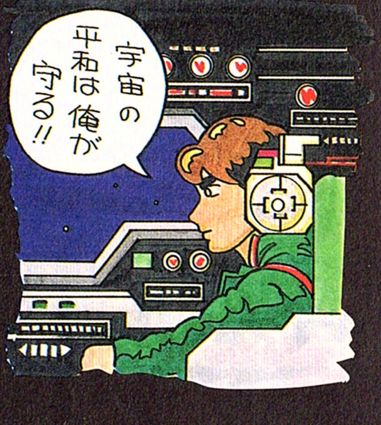
サイボーグ戦士の武器はブレード。ブレードはレベルUPするぞ

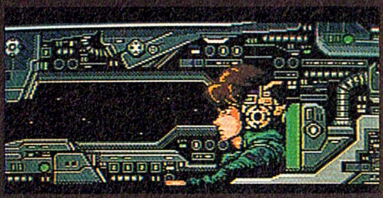
ギャリバンは、敵を倒すに従ってレベルアップしていくんだ。そして驚くことに、メイン武器のブレードにも、レベルが設定されてるぞ。ブレードは、7段階のクラスに分かれていて、各ブレードにA～Cのレベルがあるんだ。最初に持っているのはビームブレード。だけど、エリア内で1ランク上のブレードを入手しないと、エリアボスは倒せない。つまり、エリア1のボスはメタルブレードでしか倒せないってこと。それに、最終エリアのコスモブレードのレベルは、ビームからハイパーまでのレベルがAになっているぶんだけ高いレベルになるから、新しいブレードを入手したら必ずAレベルにしておくことだ!!

●ブレード名	●レベル	●EXP
ビームブレード	A～C	0～999
メタルブレード	A～C	0～999
ファイヤーブレード	A～C	0～999
レーザーブレード	A～C	0～999
サンダーブレード	A～C	0～999
ハイパーブレード	A～C	0～999
コスモブレード	A～F	——

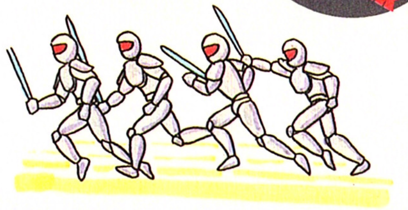
COSMO POLICE

全宇宙の平和を守るために結成された、選りすぐられたサイボーグ戦士たちの集団。人々は彼らをコスモポリスと呼んだ





ウェポンには、敵にダメージを与える以外にも用途があるのだ



画面右下の表示の2Wに分類されるウェポンは、主に攻撃用として使用される。だけど、特定の場所で使うと、隠れた通路などが見つかる場合もあるんだ。攻撃用としてのメリットは、遠隔攻撃ができることぐらいで、後者の使いみちのほうが多いんじゃないかな。ウェポンを使うためには、それぞれ規定のCPを消費するので、常にCPをMAXにしておこうね。

ハイパーレイ	コスモブーメラン	カプセルボンバー	スパークボール	プリズムウェーブ
エリア内にある赤いゲートを、3発射つことによって破壊できるんだ。（消費CP：5）	エリア内の特定の壁を、3発当てると破壊できる。攻撃用としても使いやすいぞ。(消費CP:10)	エリア内の特定の地面に1発当てると、地面を破壊できる。怪しい場所で試そう。(消費CP:15)	海があるエリア内で、特定の壁に3発当てることによって、破壊できるんだ。(消費CP：20)	エリア内（エリア4以降、基地内）で特定の壁に3発当てると、破壊できるぞ。(消費CP：30)

アイテムは、パワーアップ型と謎解き型に分かれてるぞ

3Iに分類されるアイテムは、ギャリバンをパワーアップさせるものと、謎解きだけのために使用するものとがあるんだ。パワーアップアイテムは、状態に応じて使い分けること。この3Iには属さないタイプの、コスモアイテムと呼ばれるパワーアップアイテムもあるぞ。コスモ以外のアイテムもまた、使用するためには規定のCPを消費するんだ。心得ておこう。

◁パワーアップ

オートプロテクト	
ギャリバンが変身状態となりダメージが1/2に減少される。（消費CP：100）	

ブレードパワー	ライフカプセル
ブレードがパワーアップして、ボスが放つ弾を破壊できるぞ。(消費CP:50)	ギャリバンのHPを、1000回復することができるんだ！（消費CP：500）

バリアーシールド	ジェットブーツ
バリアが張られた場所で、バリアによるダメージを防げる。(消費CP：80)	ギャリバンが空中を飛行できるぞ。16秒間有効なんだ。（消費CP：200）

謎解き▷

スタークリスタル	ムーンクリスタル
エリア内の特定の壁を破壊して、エレベーターを出現させる。(消費CP:10)	エリア内の滝がある場所で、その滝の流れを止められるんだ。(消費CP:20)

アースクリスタル	コスモクリスタル
エリア内の特定の場所で隠されたワープホールを出現させる。(消費CP:100)	エリア内にあるバリアを消滅させて、通路が開けるんだ。(消費CP：120)

▷これがパワーアイテムだ！

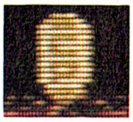
こいつらアイテムを見つけたら即、キャッチといこう。敵を倒したら出現するぞ。

Pクリスタル
〔プロテクトクリスタル〕



GPメーター(満タンで変身するんだ）の目盛を回復させるぞ！

CPカプセル
〔クリスタルパワーカプセル〕



CPを回復させる。CPの回復量はギャリバンのレベルで異なるよ。

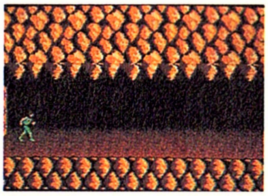
HPカプセル
〔ヒットポイントカプセル〕



ギャリバンのHPを少し回復できる。量はやはりレベルで異なる。

全6エリア＋異次元エリア、総画面数は600画面だ!!

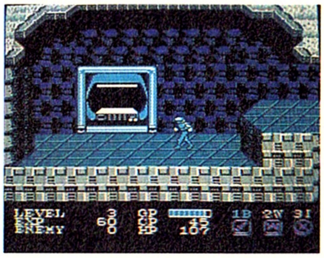
惑星バデュールの内部は、全部で6のエリアに分かれてるんだ。さらに、各エリアの中には、異次元エリアと呼ばれる場所があって、そこへ行くためには、どこかにあるワープホールを探し出さなくちゃならない。異次元エリアと通常エリアは、ワープホールで連結されているからね。こうしてエリア内をくまなく探険したあと、最後にエリアボスを倒せばクリアできるんだ。ただし、そう簡単にはエリア内全部をまわることはできないぞ。アイテムを取得するための重要な場所などは、通路が隠されている。ヒントを参考に探そう！



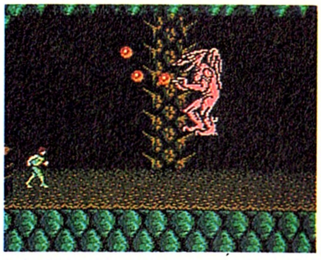
▶スタート地点の黄色いゲートは破壊不可能だ。つまり前のエリアには戻れないということだね。他の黄色いゲートは、敵を全部倒せば開くぞ！



◀エリア内には、以前にバデュールに来て闘い敗れた仲間が捕えられているんだ。彼らからのヒントメッセージを必ず聞いて、ゲームを進めよう



▶異次元エリアへ行くためのワープホールだ。ⒶとⒷを同時に押すとワープできる。簡単には見つからないので良〜く探そう



▶エリア内の新しいブレードを入手して、エリアボスを倒せば、そのエリアをクリアできる。しかし、倒す方法は限定されるぞ

BIWEEKLY HIPPON TENNIS CLUB

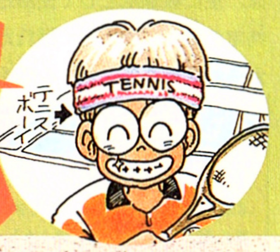
保存版!!

テクニックマスター講座 第6回 ファミリーテニス!!

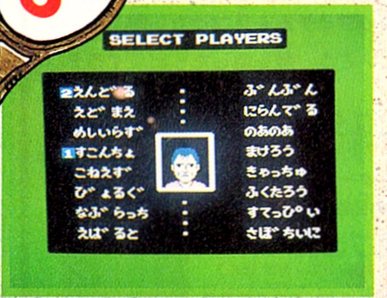
キャラクターデータの超・決定版!!

ついこの間始めたと思ったテニス講座も、もう6回目になってしまった。月日のたつのは早いことだなあ。今回はvs用の最終チェックとして、キャラクターを洗い直してみたい。ほんじゃ始めまひょ。

講師 神和住みそ



LESSON 6 キャラクターの使いわけ



みんなは誰を使ってるんでしょうか？ まわりを見わたしてみると、まけろう、ぶんぶん、すこんちょの順かな、って気がする。

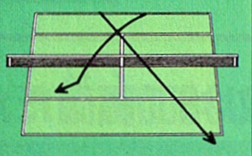
特にまけろうプレイヤーに多いんだけど、同じ選手しか使えないのはいけないぜ。自分でプレイしたことがあれば、相手の得意技を封じこめることもできるわけ。自分のペースに引きこむことが、必勝法のひとつだもんに。

あと、ファミテニ教から言わせてもらえば、同じプレイヤー同士で戦かうのは邪道である。テニスはキャラクターの戦いでもあるから、同じプレイヤーじゃ下品だよな。できたら、ストロークプレイヤーにはネットプレイのプレイヤーをぶつけてくとか、見てても面白い対戦をしてほしいもんだ。まけろうが出てきたらえんどるを当てるとかね。ぶんぶん対ぶんぶんが最低だね。PK合戦じゃねーぞ。

ってわけでvsを代表する6人の選手を選んでみました。本気で勝ちにいくなら、この中から選ぶと思う。研究してちょんまげ。

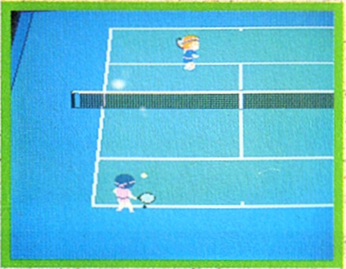
えんどる

性別	ききうで	ストローク		ボレー
♂（おとこ）	右	フォア	Ⓐトップスピン	🎾×2
サービス		フォア	Ⓑトップスピン	
Ⓐフラット（146km/h）	Ⓑスピン（207km/h）	バック	Ⓐスライス	
		バック	Ⓑロビング	
		フットワーク 〈前後〉	👣×3 ㉞	〈左右〉 👣×4 ㉚



特徴

左右のフットワークがいいのでかなり振られても追いつける。フォアの速いトップスピンは、角度が広くミスが少ない。安定度No.1。



武器

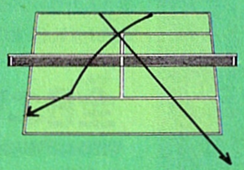
ネットプレイヤーに対して効果的なのが遅いトップスピン。クロスではなく、ストレートに打つほどいい。7割くらい空振りする。速いトップスピンと組み合わせる。

弱点

弱いバックに球を集められるとつらい。特に弱いのは前後の動きなので、ネットぎわに短いロブを打たれると力を出せない。すぐ後へ下がるようにしたい。

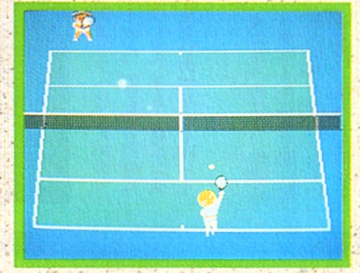
ぶんぶん

性別	ききうで	ストローク		ボレー
♂（おとこ）	右	フォア	Ⓐフラット	🎾×4 飛
サービス		フォア	Ⓑロビング	
Ⓐフラット（188km/h）	Ⓑスピン（235km/h）	バック	Ⓐフラット	
		バック	Ⓑスライス	
		フットワーク 〈前後〉	👣×4 ㊳	〈左右〉 👣×4 ㉙



特徴

強力なサービスと上下左右のフットワーク、ボレーも最高。確実に勝負に勝ちたい時、選ぼう。ブレイクされなきゃ負けないのだ。



武器

一言、サービスにつきる。ヤマをかけなきゃ動くことさえできないファーストサーブで左右に振ろう。フォアのフラットもかなり速い。できるだけ回りこんで打て。

弱点

ストロークが飛びすぎるのでオーバーしやすい。トップスピン系の選手には注意。バックのストロークが弱く、緩急をつけられないのでネットを先にとられると弱い。

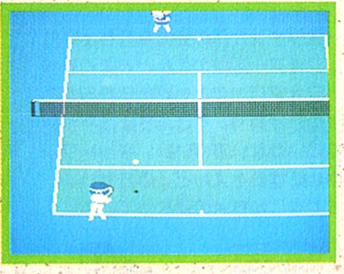
すこんちょ

性別	ききうで	ストローク		ボレー
♂（おとこ）	左	フォア	Ⓐフラット	
			Ⓑトップスピン	
		バック	Ⓐフラット	
			Ⓑスライス	

サービス		フットワーク	
Ⓐフラット	Ⓑスピン	〈前後〉	〈左右〉
(160km/h)	(197km/h)	38	28

特徴

サービスがかなり速く、入りやすい。フォアに劣らぬバックのストロークは、ぶんぶんのフォアⒶに匹敵！ ラケットも少し大きい。



武器

フォアとバックのスピードの差が小さいので、同じ感覚でクロス・逆クロスをつける。どんな体勢からでも攻撃にうつれるのが利点。ベースラインの選手には絶対有利。

弱点

ロブがなく、緩急がつけにくいので一本調子になりやすい。ネットプレイ型の選手に対してはめちゃ弱い。相手がネットにつく前に決めないとまず勝ちめはない。

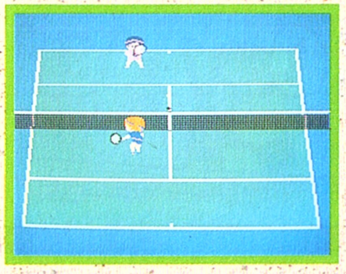
まけろう

性別	ききうで	ストローク		ボレー
♂（おとこ）	左	フォア	Ⓐフラット	
			Ⓑロビング	
		バック	Ⓐスライス	
			Ⓑスライス	

サービス		フットワーク	
Ⓐフラット	Ⓑスピン	〈前後〉	〈左右〉
(132km/h)	(169km/h)	40	28

特徴

前後のフットワークは最高値。そしてボレーも最高！ その他はボロボロだがテクニック次第ではトッププレイヤーとでも戦える。



武器

スピードは遅いが角度が大きいサービスで、サーブ＆ボレーを狙え。レシーブ時は、短いロブで相手をネットぎわへ誘い、ボレーを決めるのが必勝パターン。

弱点

左右のフットワークが遅すぎてサーブレシーブがつらい。ストロークは角度も小さく、単調になる。ネットにつく前に決められてしまうので最終的には力負けする。

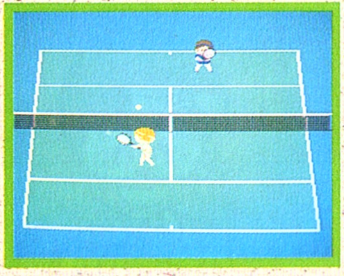
えどまえ

性別	ききうで	ストローク		ボレー
♂（おとこ）	右	フォア	Ⓐフラット	
			Ⓑロビング	
		バック	Ⓐフラット	
			Ⓑスライス	

サービス		フットワーク	
Ⓐフラット	Ⓑスピン	〈前後〉	〈左右〉
(132km/h)	(178km/h)	38	29

特徴

サービスは少し遅めだが、左右のⒶストロークがいい。前後左右ともフットワークはAランク。ラケットも大きめで当たりやすい。



武器

バックのⒶストロークが速い！ えんどるのフォアⒶの次ぐらいに速い。スライスと組みあわせて緩急をつければ相手を翻弄できる。ネットプレイもOK！

弱点

バックのⒶストロークは強力だが球道が高いのでオーバーしやすい。アプローチには使わないように。サービスが遅いので決定的な決め手に欠けてしまうのが難。

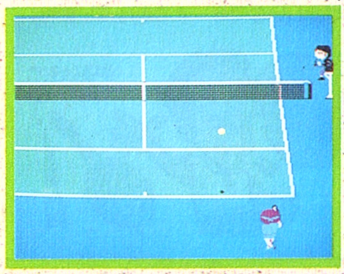
めしいらず

性別	ききうで	ストローク		ボレー
♂（おとこ）	右	フォア	Ⓐトップスピン	
			Ⓑスライス	
		バック	Ⓐトップスピン	
			Ⓑロビング	

サービス		フットワーク	
Ⓐフラット	Ⓑスピン	〈前後〉	〈左右〉
(146km/h)	(170km/h)	40	30

特徴

フットワークがすごい。左右はえんどる、前後はまけろうと同じ。フォアのトップスピンの方が少し速いが、ストロークはBクラス。

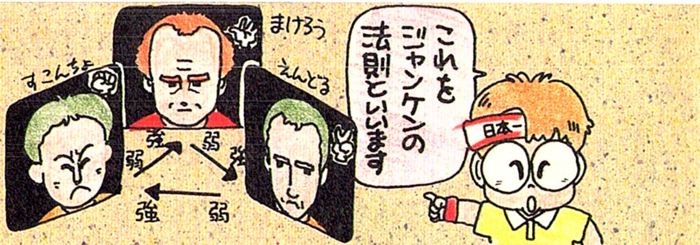


武器

フットワークしかない。とにかく拾いまくって相手のミスを待つという消極的な作戦しかとれない。ただスマッシュの当たり判定が大きいので浮いた球には強い。

弱点

ウイニングショットのなさが痛い。かなり腕が上達しないと使いこなすことはできない。というより相手が弱い時以外は使うことはないんじゃないだろーか。



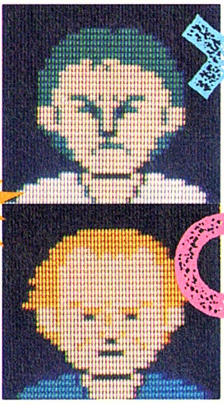
キャラクター別戦法

腕が互格の相手と戦ってみると、選手の選び方で勝負が決まることが多い。特にまけろうは、相手のキャラクターによって最強のプレイヤーになったりカスになったりするのだ。

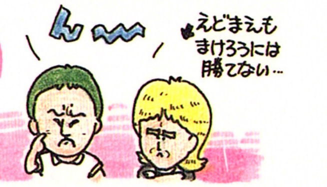
ナムコルールでは（ナムコの社内で公式に使われているルール）おたがいに選手を指名して「じゃそいつがくるなら、こっちはこいつにしよー」と変更がみとめられているので、優劣を知っておくと便利！

ここで言ってるのは有利か不利かってことなんで、当然不利な方が勝つってこともあるぜ。ただ100回試合すれば、まず間違いなく勝ちこせるのだ。三角マークは互格ってことね。ポテンシャル的な優劣はないとみるね（あくまでおいらの独断だけどさ）。

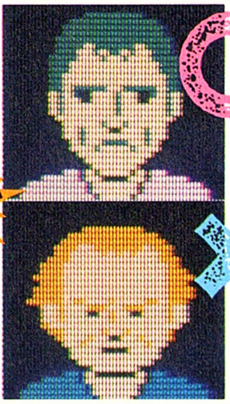
すこんちょ V.S. まけろう



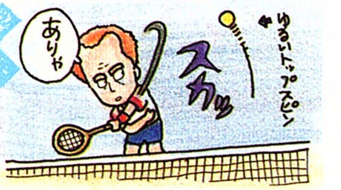
すこんちょの強力なストロークも、一本調子なのでボレーの標的になりやすい。なんとかスライスやトップスピンを打ってタイミングをかわしても、ロブのなさが痛く、まけろうにはコロっとやられてしまう。まけろうはすこんちょの天敵なのだ。6—4でまけろうの勝ち。



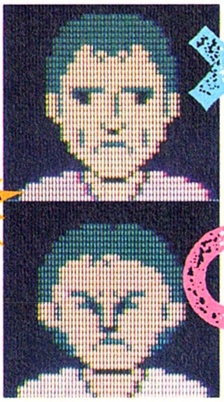
えんどる V.S. まけろう



えんどるの低く速いトップスピンは、まけろうには天敵。同じフォームから遅いスピンを打ってくるので、ネットを取っても決めにくい。えんどるの弱点のバックをつこうにも、ストロークが遅すぎて、まわりこまれてしまう。ふりまわされて勝負あった。6—3ぐらいかな…。



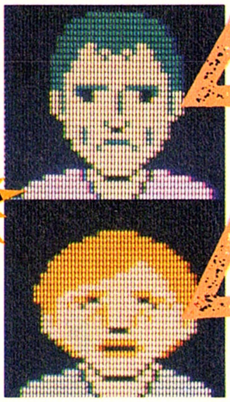
えんどる V.S. すこんちょ



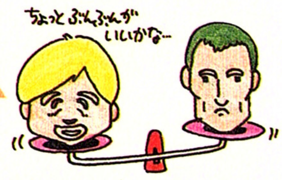
ベースラインからの強力な打ちあいになる。フォアー辺倒のえんどるにくらべると、フォアバックとも攻められるすこんちょの方が有利。すこんちょはネットを取りにいかない方がいい。ネットプレイを中心にするとえんどるの方がいい。7—5ですこんちょの勝ちってとこ。



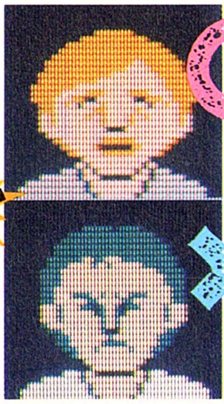
えんどる V.S. ぶんぶん



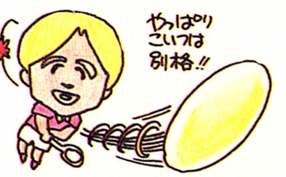
ぶんぶんのファーストが50%以下なら、えんどるに分がある。逆に70%以上くればぶんぶんがいいが…。ほとんどはぶんぶんのサーブにかかっている。打ちあいは互格だが、えんどるの遅いトップスピンはぶんぶんのフォアⒶではオーバーしやすい。タイブレークでフルセットかな。



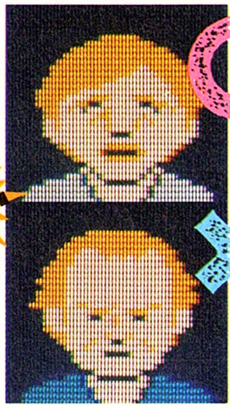
ぶんぶん V.S. すこんちょ



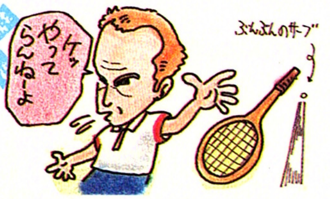
ぶんぶんのサーブが50%入れば互格。60%でぶんぶんよし。すこんちょに対してはネットプレイを中心に組みたてればかなり有利。ただ、まけろうにくらべると、ぶんぶんのボレーはネットにかかりやすいため、圧倒的な差にはならない。7—5でぶんぶんが少し有利か。



ぶんぶん V.S. まけろう



ぶんぶんが50%ファーストを入れれば、まずブレイクできない。まけろうは先にネットを取られてしまうと、どうにもならないのだ。逆にまけろうのサービスをぶんぶんのバックに集めてサーブ&ボレーをすれば勝機はある。ただブレイクはむずかしいので6—4でぶんぶん有利。



募集

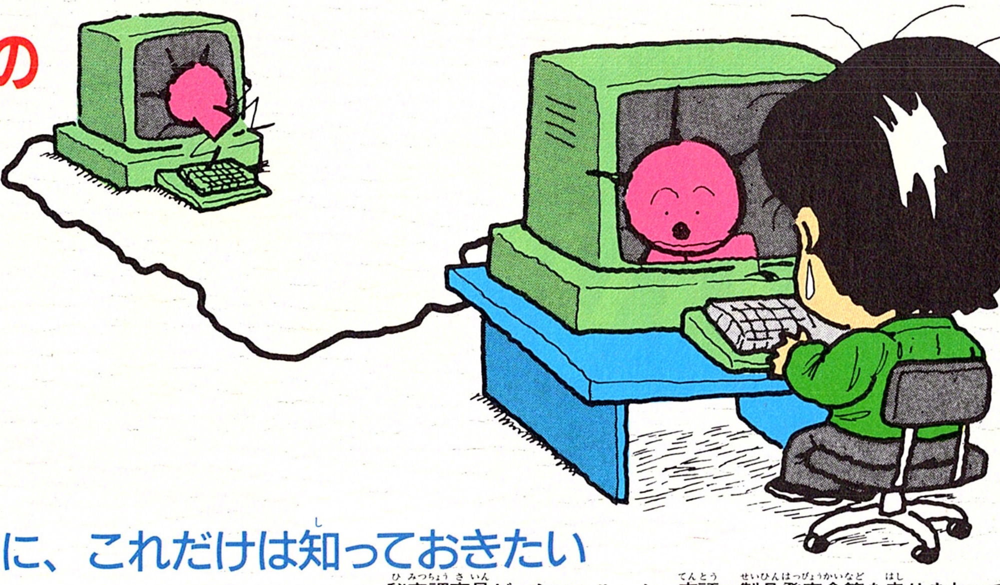
相変わらず対戦者を求めてます。少し先の予定まで書いておいてもらえると助かるんで、希望日時は多めに書いてね。あと地方の人が意外に多くて困ってるんだけど、そーゆーのは春休みかなんかにまとめてやりたいなー、なんて思ってます。そうゆうことでおヨロ！





スケボー小僧のための完璧マニュアル!
ラジカルスケートブック
I+II合本
◆AB判
◆予価840円
好評発売中
宝島
JICC出版局
こんどは見逃すなよ!
ストリート・バーティカル・フリースタイル
スケートテクニック
完全マニュアル
ボーンズ・ブリゲード徹底解剖
豊田貢のランプ大技全公開
+ロングインタビュー
LA・東京・京都・大阪etc
スケーター・ポートレイト&アンケート
関東・関西スケート・スポット
&ショップ・ガイド
インタビュー
スティーブ・キャバレロ+トニー・ホーク
ランス・マウンテン+マイク・マクギル
ジョージ・パウエル&スティシー・ペラルタ
+クリスチャン・ホソイ
ランページ自作マニュアル
スケートボード製作現場ルポ
SCHMITTSTIX
STREET THINGS
CHRISTIAN
HOSOI
STREET MODEL
HAMMERHEAD
SKTBRDS

JICC出版局のパソコンライブラリー



パソコンを買う前に、これだけは知っておきたい

よいパソコン悪いパソコン'88年前期版

■大庭俊介＋PUG著■定価1200円



秘密調査員が、ショールーム、店頭、製品発表会等を走りまわって、パソコンを徹底取材！　おもなパソコン約40機種を徹底的にチェック！　話題満載のパソコンガイドだ。

パソコンを買うときの26のチェックポイントや、今年のパソコンはどうなる？という話題、カタログを読むための基礎用語辞典もある。

これからパソコンを購入しようとしている人にはもちろんのこと、自分の持っている機種がどういう評価を受けているのか、うわさの「あのマシン」はどんなマシンなのかと気にしている人にもお勧めの１冊だ。

大好評、これがワープロガイドの決定版なのだ

よいワープロ悪いワープロ'88年前期版

■大庭俊介＋PUG著■定価1200円



おもなパーソナルワープロ約50機種を徹底的にチェック！　印字サンプル、キーボード図も掲載してあるので、比べてみることもできる。ワープロ完全採点簿とカタログをスラスラ読むための基礎用語辞典もついている。

ワープロを買うためのチェックポイントの説明や、「このワープロを使ってみたらこんな結果が出た」というワープロ徹底点検が面白い。メーカーの広告記事のような“ワープロガイド”が多いけれど、メーカーの言い訳には耳を貸さず、ユーザーの立場でビシビシチェックしているからだ。

買ってから、「損した！」と思わないために、買う前に読んでおこう！

PC-98を徹底的に活用するための周辺機器ガイド

PC-98正しい周辺機器の選び方

■安井　勉著

■定価1500円



最近のはやりは、PC-9801をチューンナップすることだ。ハードディスクやラムボード、モデムなど、周辺機器をそろえると、キミのパソコンは見違えるようになる。が、本当に欲しい周辺機器はどんなものか？　その使い方は？というのは、カタログを集めただけでは、なかなかわからないものだ。

数多くのパソコンを使いこなしてきた著者が、キミのPC-9801をよりよく使いこなすために、周辺機器のひとつひとつを紹介した。

ほかにもPC-9801の歴史や、「通信用パソコン」「徹底的にゲームマシン」「プログラマのパソコン」など目的別周辺機器の組み合せサンプルも紹介する。

パソコン通信がこんなに簡単で、どうもすみません

おとなのパソコン通信

■荻野浩一郎著・帆刈雅宏イラスト

■定価1200円



「おとなの」というタイトルの本だが、これは「情報の価値を知っている人」ぐらいに思っていい。知的好奇心の強いキミのための「パソコン通信」入門書なのだ。

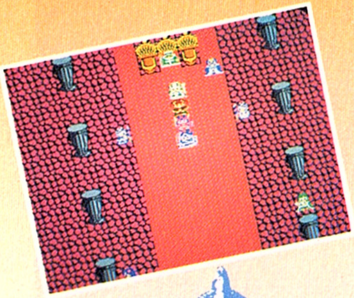
しかも“超イラスト展開！”と帯に書いてあるとおり、「パソコン通信」の説明が、とてもわかりやすく書いてある。いま流行のパソコン通信（もちろんワープロ通信も同じこと）とは何なのかということから、「通信」のはじめ方ネットワークの解説、何をそろえれば始められるのかまで、やさしく解説する。

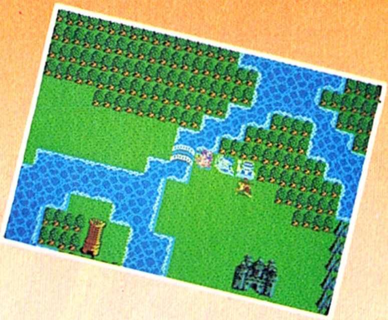
JICC出版局

ドラクエIII終了者のための　ドラクエIIIマスターズクラブ発足!!

ドラゴンクエストIII
そして伝説へ…

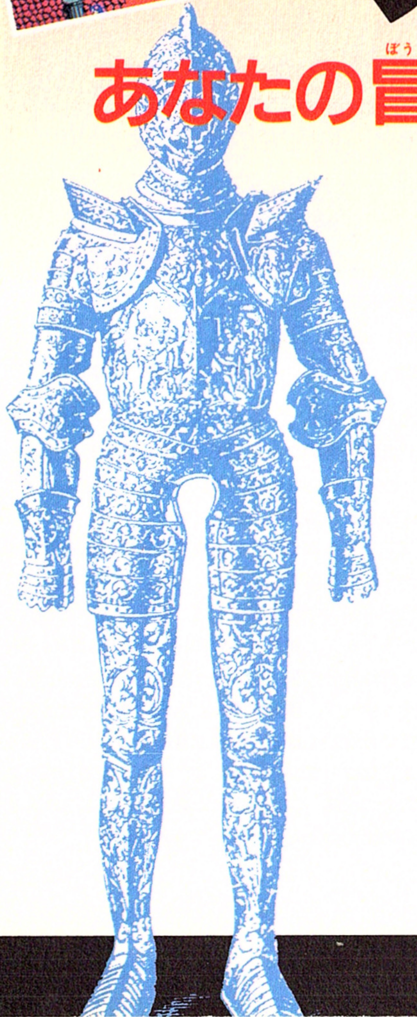
ドラゴンクエストIIIが発売され、10日余りが過ぎようとしている。すでにドラクエIIIをクリアした諸君も多いと思う。ドラクエIIIマスターズクラブとは、ドラクエマスターすなわちドラクエIIIをクリアした者だけが参加を許される、真のドラクエファンのためのクラブなのだ。





大募集

あなたの冒険記を聞かせてほしい!!



ドラクエIIIは、壮大なゲームだ。その世界には様々な人、様々な怪物が生きている。いろいろな街、いろいろな城と建物が存在している。そして、想像も出来ないようなイベントがボクらを待ちうけている。

だから、もし君がバラモスを倒したとしても、ドラクエIIIの全てを知っているとは言えない。クリアへの道は必ずしも1つとは限らないからだ。100人のプレイヤーがいれば100の冒険記ができるはずなのだ。

そんなわけで、君だけの冒険記を送って欲しい。編集部では、みんなの冒険記を広く誌面で紹介したいと考えているのだ。(冒険記…ドラクエIIIに関することであれば、特に内容、表現方法に規定はありません。感想、攻略日記etc なんでもありです。まだクリアしていない方からの冒険記？　も大歓迎です。)

送り先は

〒102　千代田区麴町5-5-5　ファミコン必勝本編集部　ドラクエIII冒険記　係

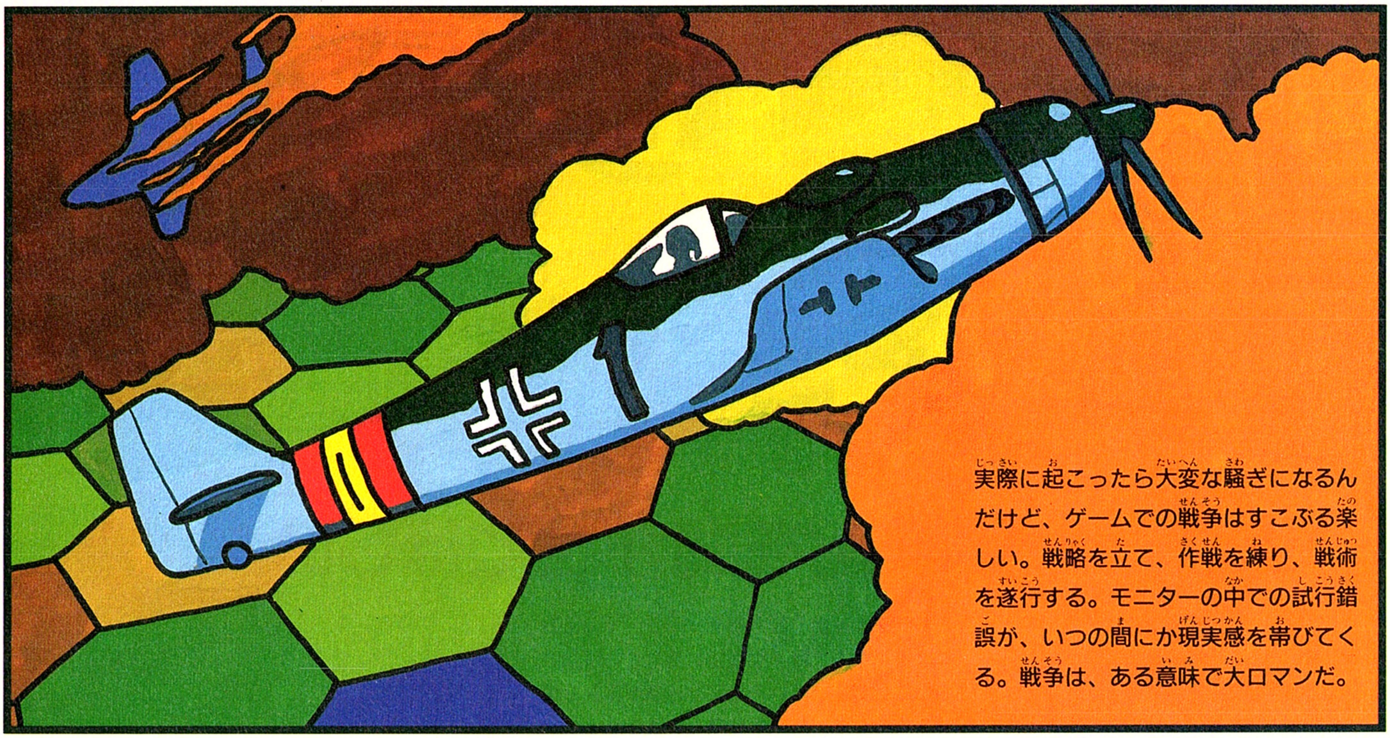


初心者歓迎

もう先の話じゃないんだ。ゲームの新しいおもしろさが、またひとつ増えようとしている。シミュレーションゲームのすべてを知ろうよ。

シミュレーションゲーム入門講座

短期集中連載　第2回



SIMULATION GAME WORLD

§3 ウォーゲーム事始め

知的ゲームとしての戦争

さて、今回はウォーゲームを例に取って、実際に作戦を立てるときにはどうしたらいいのか？というのを考えてみよう。おっとその前に前号のおさらいとまとめをしてみようか。

シミュレーションゲーム（以下ＳＬＧと略す）というのはＲＰＧと同じ要素を持っている。自分が主人公になりきり、敵を倒し、経験を積み重ねて行くことによってより強大な敵と戦えるようになっていくよね。

ではどこがＲＰＧと違うのだろう。

ＲＰＧの魅力というのは、ゲームキャラクターを成長させることだ。いろんな魔法が使えたり、力が強くなって、今まで行けなかったところに行けた時のあのコーフンがオモシロさを出している。

一方のＳＬＧの魅力というのは、ゲームキャラではなく、自分が成長していくことだ。ＳＬＧをプレイするにつれ、いろんな戦略、戦術が頭の中からわいて出てくるようになる。どうやったらこちらの被害を最小限にして、敵を全滅させられるだろうか、とかね。それに、敵をワナにはめた時、それは自分の策が正しかった事が証明された時だ。そうやって、自分がどんどん戦い方の経験を積んでいけばいくほど、困難な作戦をこなして行けるようになっていく。そして、それを制覇したときのあの快感…。これ、これだよ、これこそがＳＬＧの魅力なんだ。わかってくれたかな？

●構成・文／ターミネーター辻

指揮官が心がける7大原則

1. 明確な目標・目的
2. 自軍の把握、及び指揮統一
3. 「攻撃する」という事を常に意識する
4. 慎重な策略
5. 集中した軍
6. 経済的側面を考慮
7. 奇襲と警戒

それではＳＬＧの大半を占めているウォーゲームを例に取って、戦い方の基本を教えよう。まずは上の戦争を行うための７大原則を読んでくれ。戦うとき、常に考えておかなければならないことの最低限の知識だ。げげっこんなにあるのかっ、とか思わないでね。説明すればあたりまえのことじゃん、と考えが変わるはずだから、きっと。

まず１つめ。明確な目標・目的。いくらなんでも訳なく戦うわけじゃないよね。キミは指揮官なんだから、兵達にこいつが目標だ、ということをわからせなきゃならないんだ。だから、ここでは首都を陥落させればおしまい、とか町を敵から奪う、とか具体的な目標がいいね。大きな目的はそのゲームの勝利条件だけど、そこまでを細かい目標で区切れば作戦がたてやすくなるってことさ。

自軍の把握、及び指揮統一。これは、いまどんな部隊を抱えているか知っておこうということ。あたりまえと思っても、いざ戦いとなるとカン違いしてすでにやられちゃった部隊がまだいる、なんて思ったりするもんなんだよ。これが。それで作戦を立てて進行したらえらいことになってしまうわけね。それから指揮の統一。これは、なにがどう動くかを、それにその部隊の車両等の攻撃優先順位、移動距離などを考えなければならないってことだ。これは部隊数が多くなればなるほど手間がかかるようになるんだけど、ブショウしないで常に確認するようにクセをつけておこう。

攻撃することを常に考える。これは富国強兵策で、最初の内は他国に侵略しないで自国の軍事力を上げる時でも、富国強兵ばかりに気をかけるんでなく、常に敵の動きをはあくして、攻撃する時にひかえなければならない、ということ。守りだけでは勝てないのだよ。

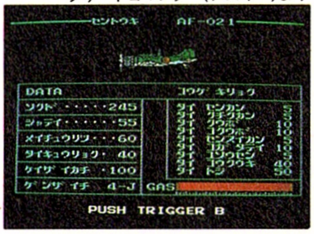
慎重な策略。どんなに弱い敵にも、明確な作戦と目標の上に慎重な策略を立てて全力で向かわなければならないということだ。なぜかっていうと敵の10倍の兵力があって、だれが見ても楽勝って場合でも、負けるときは簡単に負けるというのを歴史が示しているからなんだね。戦いになれたら、それ以前に、圧倒的有利な状況になるように策略をたてるようになろう。

集中した軍。重大な局面になったらいつでも集中した軍ができるように部隊配置を考えなければならない。分散しすぎると部隊の攻撃力が弱まるぞ。

経済的側面を考慮。補給や武器製造するための経済力がどれだけあるか考えておけば後方支援がやりやすくなる。逆に補給がないと全力で戦うわけにはいかなくなるんだ。

奇襲と警戒。敵に最大のダメージを与えるには奇襲が一番だ。逆にこちらが奇襲されないように常に周りの監視、警戒をしなければならない。

フリートコマンダー(アスキー)より



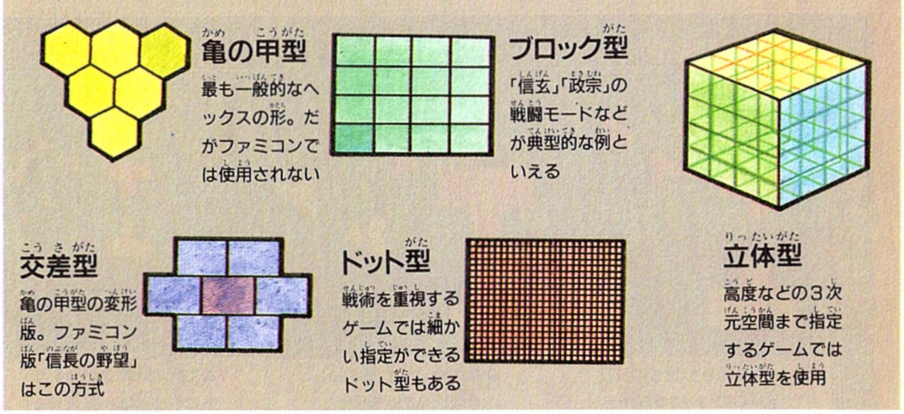
◀自分の部隊が敵や味方にどれだけの影響を与えるか最初に調べておく。ダメージ等もちゃんとチェックしておこう



◀敵の動きを読んで自分の部隊を配置していこう。攻撃する目標へ最大の効果を出せるように順序も考えよう

どうだね、戦うためには必要な事ばっかしだっただろ？　この中でＳＬＧ初心者が最初に考えなければならないのは、自軍のはあくと経済力、補給のし方、それに周りへの警戒だ。作戦は、いくら考えても戦ってみなけりゃわからないもんね。これだけのことがわかったら、あとはキミが多くの部隊を率いる指揮官なのを自覚すればいい。兵を生かすも殺すも、そして国の存亡も、自分のウデにかかってるってことだ。その緊張感がゲームをオモシロくするんだから…。

シミュレーションゲームの「地形の単位」、ヘックス(HEX)の種類



イラスト／伊沢貴志

どのタイプのSLGをやる？

前回は東洋と西洋、現代と中世というような分類をしてみたよね。それに加えて、この3つの分類を重ねてみれば、完全に（戦争）シミュレーションの種類はカバーできることになる。もし、前回も読んでくれた人がいたら思い出してくれよな。

では、さっそく右表の説明といこう。

ＳＬＧといっても種類はいろいろあるんだよね。まずは右の表を見てほしい。このようにＳＬＧは大別して3つに分けられるんだ。ま、今では作戦級も戦術級の内に入ってるけど、だいたいヘックスの中がどれだけの大きさかで区別されるようだ。

なぜ戦略級の方が簡単かというと、ゲーム自体が長期展望で、ちょっとやそっとじゃ勝ち負けが判断できないからなんだね。逆に戦術級の方は1ターンが生か死かを分けてしまうほど重要だ。高度戦術ＳＬＧでは適当に部隊を動かしたりムダな事をやるとすぐ死につながる。それに動かす部隊の規模からしても違うからね。

それでは戦術・戦略の戦い方の基本を教えよう。

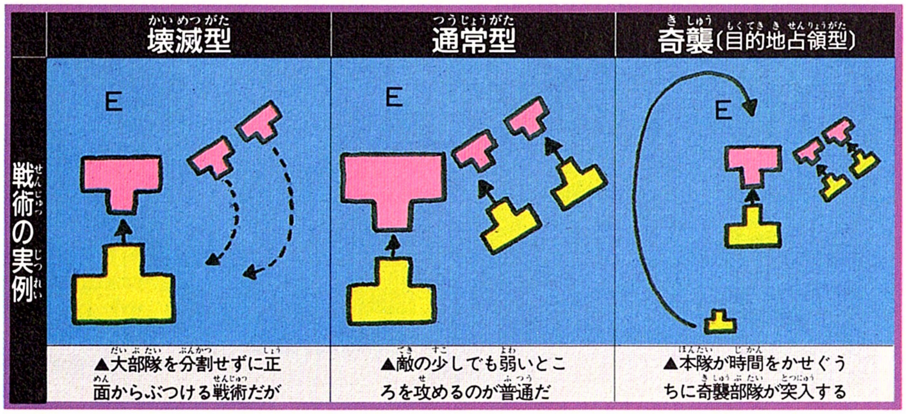
戦術級ゲームは極めて限定された地域の戦いや戦争中に起きた作戦（ノルマンディー上陸作戦とかね）を舞台とするんだ。指揮官は中隊長クラスから軍指令官とさまざま。こまかい戦いの場合は、市街戦、野戦とか、戦車戦になる。この辺は実際の武器や兵器が出てきたりするのでなかなかたのしいところなんだね。大きくなると1中隊を1個の単位として数えるので、師団規模の兵を使わなければならなくなる。数が多く、広くなるのでそれだけ大変だってことかな。それでは、これから戦っていく地形を見てみることにしよう。なぜなら、ゲームによってコマの進め方に差があるからだ。前のページの表を見てくれ。6角形のマス目、これをヘックス（ＨＥＸ）というんだ。この中に部隊のコマをいれて移動させるようになるんだね。ヘックスの意味は6角形なんだけど、ファミコンなどは4角形とかになってるモノも多い。だから最近ではコマの移動単位に使われているのを総称してヘックスと呼んでいる。

全体のマップがヘックスで区切られているのは戦術級のゲームの特徴だ。これは、扱かう部隊や車両の移動距離を正確にするための物と考えればいい。例えば戦車で移動距離が10だったとする。これでヘックス10個分動ける、というのは平地だけの話で、山間部では1ヘックス動くのに移動距離2を消費する。するとまわりが山間部だけなら5個分のヘックスしか動けないわけだ。その他に、町道路、海、川、荒れ地など、いろいろな環境が考えられるわけだし、移動距離もそれぞれ違う。部隊によってはヤマでも関係なく進んでいっちゃうのもあるぞ。そして、この地形を利用する、ということがＳＬＧをプレイしていく上で非常に重要な作戦要素になってるんだ。

戦術ＳＬＧの目的によく使われるのが特定地域の制圧、破壊だ。それと、前に言った7原則で戦い方を示そう。まずは先に言った地形効果を考えて部隊を進行させていく。そして、目的を考えて布陣していくんだ。左の表は実際に戦闘になったときにどう戦えばいいかを表している。敵を圧倒するような攻撃力があるなら壊滅型でもいいだろうけど、消耗戦になるし、一歩間違えると自分が壊滅してしまうのであまりいい戦術ではない。通常は、敵の大部隊へ耐えるだけの戦力を回し、あとは弱いところを狙って一気に目的地を制圧してしまうやり方がいいだろう。どうしても勝てそうにない場合は、自らをオトリにして本隊をおびきよせ、そのスキに遠回りした奇襲部隊が目的地を制圧する方法もあるが、目的地に着く前に本隊がやられる可能性もあるのだ。あとは、敵の補給路を絶って、包囲すればそいつは孤立するので全滅させやすくなるし、敵軍が集中しないようにオトリ部隊を差し向けてみたり、地形と敵の射程に十分注意して、本隊の後ろには予備軍を作っておく。まあこれぐらいの事をやればいいんじゃないかな。

ウォーゲームの種類

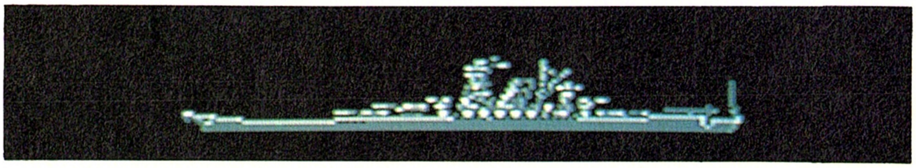
	戦術級	作戦級	戦略級
難易度	難 ←	→	易
ヘックスの大きさ	3m〜500m	500m〜50km	100km以上
指揮官	下級指揮官（中尉〜大佐）	将軍クラス	国を統治する人物（国王 首相 大統領）
題材	海戦・空戦ゲームなど	実際の作戦（ミッドウェイ 海戦など）	国と国との戦い



▲大部隊を分割せずに正面からぶつける戦術だが

▲敵の少しでも弱いところを攻めるのが普通だ

▲本隊が時間をかせぐうちに奇襲部隊が突入する



▶他のゲームジャンルのキャラクター以上に、「兵器」には気を配るべし。写真はフリートコマンダーのYAMATO。

あとは実際に戦ってみて、敵の行動のクセを見抜くことだね。やればやるほど効率的に戦えるはずだぞ！

それでは戦略ＳＬＧの背景を考えてみよう。

戦略ＳＬＧは規模の大きな戦い、例えばヨーロッパ戦線とか、信長の野望のような日本全土にわたるようなゲームになるんだ。しかも、一部戦術も使わなければならないし、戦闘だけではなく、政治的なかけひき（同盟や裏切り、謀反）や、経済的支援を行うための生産、取引、または工場の建造、そして国民を引っ張っていく強いリーダーシップと、ありとあらゆる事が必要になっている。そう、戦略ＳＬＧではキミは１国の指導者の役目を演じなければならないのだ。この、１国の存亡をかけてゲームを進行していく、というのが他のゲームにはない最大の魅力となっているんだね。

戦術と違って、戦略ＳＬＧは１ゲームが非常に長いものになる。信長の野望、大戦略、独眼竜政宗なんかそうだ。だから戦略も長期的に考えなければならないってこと。大まかに作戦を立てると右上のような表になるんだ。なにはともあれ、自国の整備と軍事力の増強が最初の目標だ。ここで生産のシステムと経済の流れをつかんでおかないと、中半戦で補給や増援がうまく流れなくなる。当然手持ちで戦わなければならなくなるから、苦しくなってしまうのだよ。その間にスパイを放ち（日本だと忍者ね）敵国の軍事力などを詳しく調べて、どういう順番で戦っていったらいいかを考えておくようにしよう。特に調べなければならないのは生産力と指導者だ。生産力や指導者の魅力・知識が大きいと、最初は弱くても、ちょっと時間があればすぐに強大国になってしまうぞ。こういうところは早めにつぶすに限る。それに隣国が強大国の場合、早めに同盟を結んでおかないと兵が整わないうちに侵略されてしまうのだ。そういったのを見分けていくのが最初の仕事なんだね。

軍事力がそこそこって頃になったら、すかさず攻撃に出よう。狙い目は当然弱小国。その時も周りが強大国でないようなのを選んでいくようにすれば完璧だ。国を取れば生産力が上がる。そうしたら少しの部隊でいいから予備部隊を作っておこう。先に言った通り、戦闘を成功させるためにはある程度の部隊を集中させなければならないけど、極端に集中させると他の戦域（自国とか）が危険な状態になってしまうのだ。例え戦いに勝ったとしても、ボロボロの状態では他の国につけいるスキを与えたようなものだからね。中には全軍を敵に当てる人もいるけど、うまい指揮官は必要十分な部隊を集中させて、対処できる。それに予備があれば敵の行動にうまく対処できるようになるんだ。そうやって弱小国をいくつか占領して部隊を整えたら、いよいよ中型国との戦いだ。ここで注意することは中型国と戦うとどうしても消耗戦になってしまうということだろう。いままでの戦いと違って敵もそうとうな戦力を持っているし、それらにうまく対処していかなければ勝てないからだ。そうして、なんとか勝ったら戦力の立てなおしをはかろう。この時に生産力の整備が生きてくるんだよね。

それを繰り返して力がついたら、強大国との戦いだ。戦うときのコツは、最初に送り込むときと同じぐらいの予備部隊を持つことだろう。もし、敵と同数の戦力なら、攻める方より守る方が有利だもんね。だから先の部隊がやられても、即座に次を送り出せるようにしておけばカンペキってわけだ。あとは残した国を制覇したりと、こまかいあとしまつをすればおしまいだ。キミは勝利したことになるだろう。

そうしたらこれらの事を何ターンで行うか目標を定めるのだ。例えば100ターンなら最初の富国強兵を15ターン、そのあと弱小国を10ターンで……というようにね。こういった戦略も、プレイしていけばいくほど正確に立てられるようになるぞ。

昔のボードゲームの戦略ＳＬＧは計算が難しくて大変だったんだけど、いまはコンピュータで計算しなくてすむし、１人で出来るので非常にウケてんだ。逆に、昔ウケてた戦術ＳＬＧは、まだまだコンピュータがオオバカの思考ルーチンしか持たないので、やってもつまらないんだろう。ま、なにはともあれ、ＳＬＧの本当の楽しいところは、勝敗よりもプレイ中の楽しさってことがわかってもらえればいいんだ。人によって攻撃型性格か防御型性格かわかっちゃうしね。さて、次回の最終回はいままでの総まとめ。実際にＳＬＧをやりながら戦い方を考えていこうっ!!

戦略の立て方の基本

自国軍事力増強
敵国戦力把握
↓
弱小国占領
予備部隊作戦
↓
中型国との戦い
↓
戦力立て直し（→中型国との戦いへ戻る）
↓
強大国との戦い
↓
あとしまつ

⇒



（左の進行を100ターンにふりわけていく）

§4; シミュレーションに役立つ世界史年表

"世界"は戦争の歴史だ

	年代	歴史上の主な出来事	武器・兵器・戦術等の発達	ゲームとの関連・その他
古代	BC3000〜	エジプト王国	●青銅の刀剣が使用されていた	
	BC 16C	中国で殷王朝	●馬がひく二輪戦車をつかっていた	
	BC 16C	ヒッタイトがバビロニアを滅す	●ヒッタイトが鉄を作る技術を発明。青銅より強い鉄の剣を作り、他の国を攻めた	
	BC 1400	アッシリアがオリエントを統一	●これまでは戦争といえば個々の騎馬で戦われていたが、アッシリアは弓兵を中心とした軍隊をつくり戦った。この集団戦闘は当時敵なしに強かった	
	BC 12C	トロイ戦争	●奇策『トロイの木馬』が有名	アート・オブ・ウォー
	BC 8C〜	中国で春秋時代	●『孫子の兵法』が著わされた	複数のシナリオがあり、それぞれ孫子、ジンギスカン、アレキサンダー、シーザー、ジェロニモ、ナポレオンなどが登場する
	BC 7C〜	ギリシア時代	●バネを利用した投石機が発達した	
	BC 5C	ペルシア戦争（ギリシア対ペルシア）	●ギリシアの重装歩兵は全身をヨロイでおおい、密集隊形を組んで戦った。ペルシア騎兵の一騎うちよりも強く、ギリシアが勝った	
	BC 5C〜	中国で戦国時代		
	BC 4C	アレキサンダー大王の東征	●長剣と6メートルの長槍をもつ装甲騎兵を中心に戦い、中央アジアまで広がる大帝国をつくりあげた	
	BC 3C	ポエニ戦争	●カルタゴの猛将ハンニバルは、象にのってアルプスを越え、ローマに迫った。都合3回戦われた	ローマ帝国の興亡（予定）
	BC 2C〜	ローマ時代	●ギリシアに学んだ重装歩兵をもってして、地中海全域にまたがる大帝国を築きあげた	ローマ時代はローマのシーザー、エジプトのクレオパトラ、カルタゴのハンニバルなど歴史上のスターが多く、ゲームの題材としてはおもしろい
	BC 221	秦の始皇帝が中国を統一	●富国強兵の秦をめぐり合従連衡の策がとられた	天地を喰らう
	BC 202	劉邦が前漢をおこす	●秦の滅亡後、項羽と劉邦の両雄が天下を争った	項羽と劉邦
	3C	中国で三国時代	●魏、蜀、呉の三国が天下に覇を競った	三国志
	375	ゲルマン民族の大移動		劉備、曹操、関羽、孔明など中国史上名だたる英雄、豪傑が結集。日本にもファンが多い
中世	11C〜13C	十字軍の遠征（欧州連合軍とセルジュク=トルコの戦い）	●西の重騎兵と東の軽騎兵の戦い。通算7回遠征するも、結着つかず	
			●中国で火薬が戦争に使われだした。花火弾のようなもので、爆発の音で敵をおどろかせた	電脳水滸伝
	13C	モンゴル帝国（元） モンゴルのヨーロッパ遠征 日本もせめる（元寇）	●ジンギス汗がモンゴルを統一。中国を支配し元となのる。以後侵略に侵略を重ね、アジアからヨーロッパにまたがる世界史上最大の領域を支配した	蒼き狼と白き牝鹿
			●このころ中国で鉄砲（小銃）の原形がつくられる	中世ヨーロッパはファンタジーの舞台。魔法使いやモンスターをまじえ、騎士の活躍が華やかだった
	1338〜1453	百年戦争（イギリス対フランス）	●イギリスの長弓隊がフランスの騎士軍をやぶる。大砲も登場し、騎士の時代は終わりをつげた	
	15C		●青銅大砲の技術が発達し、大砲の寿命が10発から100発、射程が1000メートルに、移動も可能になった	
	1453	東ローマ帝国滅亡	●コンスタンチノープル戦で巨大砲が登場した	

● ゲームのうち赤色はファミコン、青色はパソコンのソフトです

シミュレーションゲームでは歴史上の有名な出来事や人物がけっこう登場するよね。でもナポレオンて名前は知っていても、いつごろの人かってことは知らないて人もいるんじゃないかな。そこで"役に立つ"のがこれ。その人が活躍した時代を知るのに便利。おまけに武器・兵器・戦術等の発達を読むとその頃の戦いをリアルに想像できるぞ。各時代を題材にしたパソコンソフトとファミコンソフトものせておいたから参考にしてくださいね。

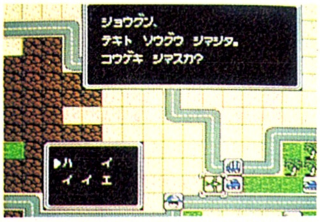
	年代	歴史上の主な出来事	武器・兵器・戦術等の発達	ゲームとの関連・その他
近代	16C	ルネサンス、近代はじまる	●ヨーロッパで火縄銃が発明される。日本に伝わり、種子島とよばれ、日本で製造技術が発達した	●日本は戦国時代
	1517	宗教改革		武田信玄
	1571	レパントの海戦（スペイン対オスマントルコ）	●スペインの無敵艦隊が地中海を制覇した	信長の野望・全国版 独眼竜政宗
	1558	スペイン無敵艦隊やぶれる	●英海軍が無敵艦隊をやぶり、海上の覇権をにぎった	
	1618～48	三十年戦争（新旧キリスト教徒の対決）	●新教徒側のスウェーデン王グスタフ・アドルフが軍隊を近代化した。小銃隊を大幅にふやし、砲兵の機動力をました	●1600　日本で関ヶ原の戦い 不如帰
	1643～1715	フランスルイ14世 フランス絶対主義全盛	●近代的軍隊が確立した。小銃の充実、新式野砲の登場、騎兵の復活などで絶対王制をささえた	
	1740～86	プロシアにフリードリヒ大王	●プロシアの鉄の軍隊登場。砲兵を拡充した	
	18C 後半	産業革命	●蒸気機関が発明され、生産力が飛躍的に向上した	
	1755	アメリカ独立戦争		
	1789	フランス革命		
	1779～	ナポレオン時代	●砲兵将校だったナポレオンがフランス皇帝になる 砲兵を集中投入するナポレオン戦術を確立した ●プロシアのクラウゼウィッツ「戦争論」を著わす	ナポレオン戦記
	1854	クリミア戦争（露対英・仏）	●現在のような後から弾をこめる銃が使われ始める	
	1861～65	アメリカ南北戦争	●ガットリング銃（機関銃）登場	
	1870	普仏戦争（プロシア対フランス）	●このころ新式銃の射程が1000メートルを越す	●1868　日本で明治維新
	1905	ロシア革命		維新の嵐　（予定）
	1914～18	第一次世界大戦 （ドイツ・オーストリア他対英・仏・露・伊・日本他）	●戦車、飛行機、毒ガスなど新兵器が続々登場した ●地中海で要塞と艦隊が攻防戦をくりひろげる ●大戦後半は、対戦車砲や射程120キロの長距離砲も登場し、兵器が飛躍的に発達した ●スパイ戦が発展した	●1894　日清戦争 ●1904　日露戦争 日本海海戦
現代	1939～45	第二次世界大戦 （ドイツ・イタリア・日本他対英・仏・米・中国他）	●戦車戦を中心とした物量戦となる ●戦闘機、爆撃機、潜水艦の発達 ●北アフリカ戦線で独軍ロンメル将軍の戦車軍団活躍 ●ノルマンディ上陸作戦 ●太平洋戦争 ●核兵器登場	砂漠の狐 太平洋の嵐 フリートコマンダー
	1948～	中東戦争	●ジェット戦闘機、原子力潜水艦登場	大戦略
	1950～	朝鮮戦争		
	1953～	ベトナム戦争		バランスオブパワー
	現在		●ＩＣＢＭ（大陸間誘導弾）や巡航ミサイル登場 ●ＳＤＩ（スターウォーズ計画）宇宙も戦争の舞台に	平和を維持する国際政治シミュレーション。米ソ首脳になり、核戦争をおこしてしまうとゲームオーバー

参考文献：兵器と戦術の世界史（金子常規著・原書房刊）

§5 特別資料 武器・兵器別ウォーゲームカタログ

砂漠の狐

コトブキシステム	3月下旬発売予定
価格未定	カセット



時代	1940～1944	地域	北アフリカ
兵器	戦車 戦闘機 高射砲		

時は第2次大戦、場所は北アフリカ。砂漠の狐とおそれられたロンメル将軍ひきいるドイツ軍とイギリス軍の戦いだ。戦車・装甲車・戦闘機・爆撃機など、ユニットは全部で10種類。ちょっと少ない気もするけど、あまりにも種類が多くてマニュアルをひっくり返しながらプレイするよりはいいよね。操作法も覚えやすいし、シミュレーション入門にはうってつけのゲームだ。

大戦略

ボーステック	6月発売予定
価格未定	カセット



時代	近代～現代	地域	全世界
兵器	小銃から核兵器まで		

何しろユニットの種類が豊富なのがうれしいね。しかも現代兵器。いま、各国の最前線に配備されている兵器でプレイできる。この感激は兵器マニアならずとも大きいのだ。また、このゲームなら○連対自×隊とゆーアブナイ設定や、○連対□ルシャ□機構軍とゆーおそらくありえない設定で戦争をさせるなんて、ヒネくれた楽しみ方もあったりするんだよ(やべえなあ…)。

ナポレオン戦記

アイレム	3月4日発売予定
￥5500	カセット



時代	1796～1815	地域	ヨーロッパ全域
兵器	大砲 鉄砲 剣 つるはし		

このゲームは、マルチ・コントロール・シミュレーション・ゲームなのだ。リアルタイムで動くユニットを思い通りにコントロールするのは、なかなかムズイものがあるのだ。しかし、やりようによっては、かなりの戦力差でも勝つことができるのである。シミュレーションのクセに、指さばきがモノをゆー新しいゲームだ。けっこうハマれそうなゲームではある。

ヌーイーゼン

ソフトプロ	3月4日発売予定
￥2980	ディスク

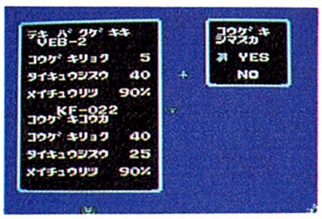


時代	古代	地域	西アジア
兵器	剣 ショット		

古代バビロニア王国で王位継承を争う4人の宰相たち。伝説の世界を舞台にしたファンタジー・シミュレーションだ。歩行、ヒット、ショット、回復の4つのコマンドを駆使する戦闘シーンは、なかなかムズイ。敵の行動をきっちり予測しなきゃ、勝つのは不可能だ。それだけにコンピュータとの読み合いに勝つとうれしいんだよねぇ。ハマリ始めると底なし沼になりそうだ。

フリートコマンダー

アスキー	3月発売予定
価格未定	カセット



時代	1940～1945	地域	?
兵器	戦艦 航空機 潜水艦 その他船舶		

パソコン版の名作だったそうな。残念ながらパソコン版は知らないけど、じゅうぶん遊べる海戦シミュレーション。戦艦・駆逐艦・空母・潜水艦などの各ユニットの特徴をしっかりつかみ、それぞれにあった戦い方をしなきゃ勝てない。戦闘機で上空制圧、艦攻や艦爆で船艦を攻撃、なんて思わずうれしくなっちゃう。ターボファイルがあればセーブできるのは、ごあいきょう!?

次号予告

連載第3回は、日本が舞台の人気歴史シミュレーションゲームの大特集です。「信長の野望」「独眼竜政宗」「武田信玄」、その傾向と対策を徹底研究します。そしてSLG最大のテーマ『戦略』について深く考察。乞う御期待。

文／ROY II

怒 II

あの「怒」が出たのが一昨年のこと。それからどのくらい経ったころだろうか、「怒II」の話題が紙面に登ったのは。なにか永遠の時を経て、忘れかけていた頃に突如、いきなり過激に「怒II」は登場したのであった。



カセット
2M＋64KSRAM
ケイ・アミューズメントリース
●
4月中旬発売／￥5500

もっと過激に、音声豊かに復活の光

今年始めに発売された某誌では、この「怒II」にふれて、発売が無期延期になったと怒2倍で怒っていたのである。ところがソフトメーカーが変更になって突然ボクらの前に姿を見せてくれたのでありました。ほんと怒ファンのみなさん、復活してよかったネ。

しかも、前作よりキャラクターもおっきくなって、さらに過激に、でもって音声合成によって気合が入ったり、敵キャラだって前回のヒューマン型から実にモンスターになってしまって(これは残念な気もするけど)、発売日まで大きな期待と小さな不安をもって待とう。

異次元世界の悪のザンゲルド軍に怒れ！

前作で敵基地を撃破してえらく長い休暇をとっていたラルフ大佐とクラーク少尉は、飛行機に乗っている時、異次元空間に巻き込まれてしまったのである。そして、ズーラという気色悪い謎のじいさんに、選ばれた戦士として異次元軍団と戦うことを強いられてしまうんだ。まあ、必本に登場するのも久しぶりのことでもあるし、いっちょうその悪の軍団ザンゲルト軍相手にひと暴れしてやるかと天運の池へ。「よしいくぞ！」う音声合成音で気合一発！ エリア1へと飛び出していくのであった。最後の敵ザンゲルドまでの道のりは発売と同じくらい長くて遠い。でも、ちゃんと発売されるのと同じように岩地帯➡湖地帯➡迷路地帯➡草原地帯を撃破してラストザンゲルド城へ乗り込もうぜ。


▲休暇はそろそろ終りか…


▲特別機で本国へ戻る途中


▲急に雲行きがおかしくなり

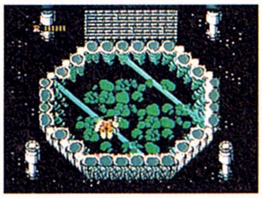

▲ズータが目の前に現われた

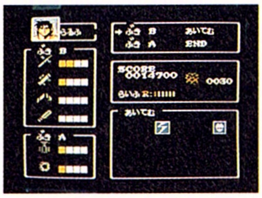
隠された武器を探せ

前作同様、縦スクロールで進んでいくんだ。武器は最初は剣と手りゅう弾。でも、ほかの武器が途中に落ちていたり、パワーアップアイテムだって、岩の中に隠されていたりするから、手りゅう弾で破壊してしっかり見つけようぜ。

武器とアイテムを確認

進んでいくと武器やアイテムもけっこうたまってくる。いったい自分がどんな武器やアイテムをどれだけ持っているのか、セレクトボタンでサブ画面呼び出してしっかり確認しておこう。武器は2種類しか選択できないのでその状況でもっとも効果的な武器を選ぼう。


◀敵を倒すと時々♡が出現する。これを集めることによってアイテムが買えたりギャンブルしたり、楽しみが増えるので敵はバンバン倒しましょう


◀サブ画面でどんなアイテムがあるのかしっかり確認するんだ。武器は数が増えるとそれだけパワーアップしていくから取れる時に取っておこうぜ

[アイテムはどんどん使っちゃおう]

パワーアップアイテムは雷POW、ウイングPOW、ヨロイPOW、アローPOW、タイムPOW、ライフPOW、地震POW、得点ボーナスの8つ。それぞれ、生存のためにすごく役に立ってくれるんだ。でも、使わないと宝の持ち腐れ。コレクションしたってしょーがないもんね。万一死んじゃうとアイテムが全部なくなっちゃうから、適当なところでどんどん使って先へ進んだほうがいいのだ。

先へいけばまたどこかに隠されているんだから、もったいがらずにびんびん使いましょ。

エリア❶・❷　天運の池・岩地帯



▶バズーカ砲が出現。武器は同じ種類でもとるほどにパワーアップしていくのだ！

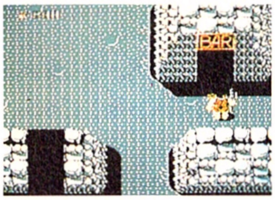
武装

最初は剣と手りゅう弾だけれど、バズーカ砲を拾ったらすぐ持ちかえるんだ。バズーカ砲だと岩を破壊することもできて、手りゅう弾を使う必要がなくなるぜ。ウイングPOWやヨロイPOWで敵の攻撃の熾烈な時に使用することで武装をいっそう強固につければいい。

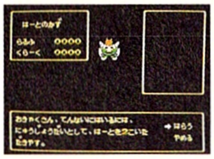
ズーダに導かれ最初に降り立ったここエリアⅠは、透明なガラスのようなものでできており、そこにある不思議な池を天運の池と呼ぶ。ここを通ってすぐ岩地帯へ入る。まず武器を拾って戦力をアップすることを考えよう。けっこう簡単にぼろぼろ発見できるから。

BARへようこそ

BARには2つのお楽しみコーナーがあるんだ。武器やアイテムを売ってくれる闇の商人の商店と賞金トリオと呼ばれるモンスターと対戦して♡を稼ぐ決闘がそれ。ここをうまく使うと戦いが実に楽になるのだ。



▲ここがBARへの入口なのだ



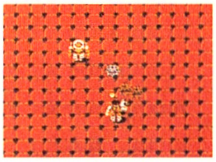
▲「いらっしゃい」っていうぜ



▲アイテムを買おうぜ



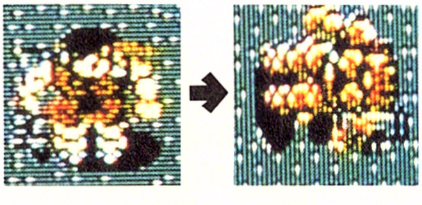
▲賞金トリオとバトルだ



▲バトルに勝つとハート獲得

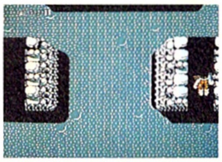
パワーアップ

いっくら敵を撃っても相手の弾に当たったらライフがなくなってしまう。ヨロイPOWで防御を完璧にするのだ。

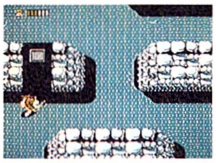


ブロック破壊

手りゅう弾やバズーカ砲で岩やブロックを破壊して通路を作ったりアイテムを出そう。



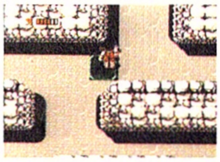
▲ブロック破壊で通路開通



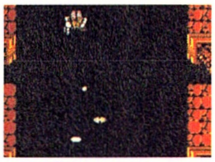
▲岩の中から得点パネルが

照準モードで♡

四角い入口に吸い込まれるとそこは照準モード。ここで弾を撃ち落とすと♡が増えるけど失敗すると減ってしまうのだ。



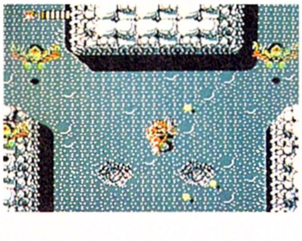
▲パネルの中に吸い込まれる



▲照準を合わせて皿を撃て

攻撃

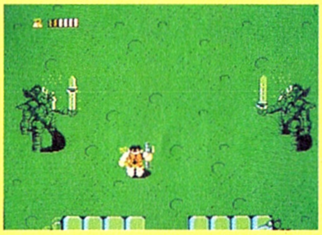
モンスターとの攻撃は絶対接近戦にしないこと。離れているかぎりライフは減らないから。敵が寄ってきたら逃げながら攻撃しよう。



◀操作性がイマイチなので、相手の動きをよくみて先回りするつもりで移動しながら攻撃したほうがダメージは少なくてすむのだ

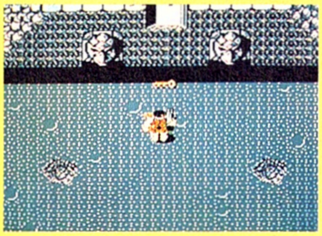
岩地帯の最後に住むボスキャラを倒して進むとカギが落ちているので拾うんだ。次に2つの入口をバズーカ砲か手りゅう弾を使って出現させる。どちらを選ぶか、それによって損することもあり、得することもある。運を天にまかせるっきゃないけどね。入って武器の落ちている通路を抜けるとそこはエリア3湖地帯だ。

エリア❸　湖地帯



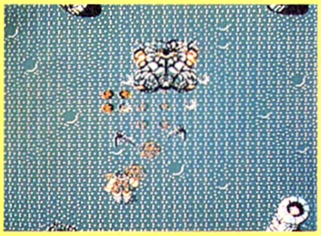
◀シンプルなエリアだけれどモンスターの攻撃は激化の一途

△ 運命の選択



◀右を進むか左にするか運命の分かれ道なのだ

△ 最後の戦い

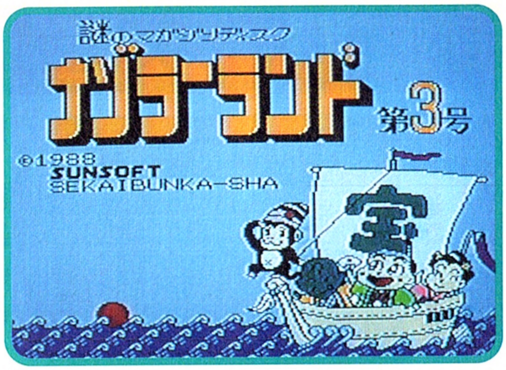


◀自分はあまり動かず正面に来た時攻撃するのがいいぞ

文／古矢徹（自民党・新）

ナゾラーランド第3号

このまえ増刊号が出たと思ったら、もうパートⅢ。ドラゴンクエストに迫る人気か、それとも２号の次だからなのか!?今回はなんと豪華絢爛大サービス、6ゲームを擁しての登場。さてその内容は!?



ディスク
両面
サン電子
3月11日発売／¥2980

運と勘の要素を導入。クイズ嫌いのお子様も安心！

ナゾラー・ランドも、はやパートⅢ。

こいつはすげえぜ。

なんてったって、パートⅢまでいったのって、俺はドラゴンクエストとこのナゾラーランドとパルコ・パートⅢくらいしか知らないもんな。

よほどの人気がないかぎり、これほどの長寿は保てないぜ。おお、そうだ！　広告コピーに「あのドラクエと並ぶパートⅢ！」というのはどうか。

とにかく必勝本の読者諸君も、どんなすげえソフトかと期待に胸が震えちまうだろう。

やってみて腰抜かすなよ。

とりあえず、簡単に中身の説明をする。

ナゾラーランドⅢには、驚くことに６つのゲームが入っている。そう、グリコのキャラメルをはるかに凌ぐ、１粒で６度おいしいゲームなのである。

けっして「ヘタな鉄砲も数撃ちゃ当たる」ではない。

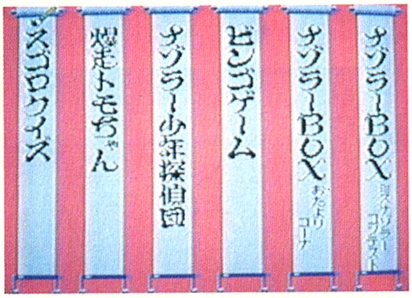
まずは「スゴロクイズ」。とりあえずは、こいつがメインと考えていいだろう。

「スゴロクイズ」と名前を聞いただけではどんなゲームか全く想像がつかないと思う。こいつは、なんと！　すごろくをしながらクイズが楽しめるという、全く新しいゲームなのだ！　あー驚いた。

クイズは得意の三択クイズ。正解するとバニーガールを操ってサイコロを振ることができる。舞台はサーキット。つまり、クイズをやりながらサイコロを振ってサーキットをレーシングするのだ！

まあ、『クイズグランプリ』とちんちろりんとＦ１レースを足して３で割って10引いたようなゲームと考えればいいだろう。

とにかく博学であること勉強ができることを要求された前作とやや異なり、今回はサイ



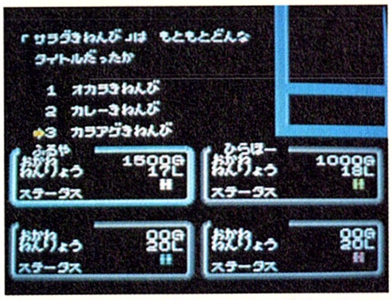
▶見よ！この絢爛豪華なラインナップ



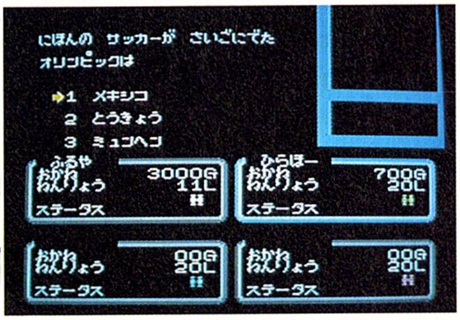
▶S字カーブあり砂漠ありの過酷なサーキット。もうちょい長いともっとよかったが



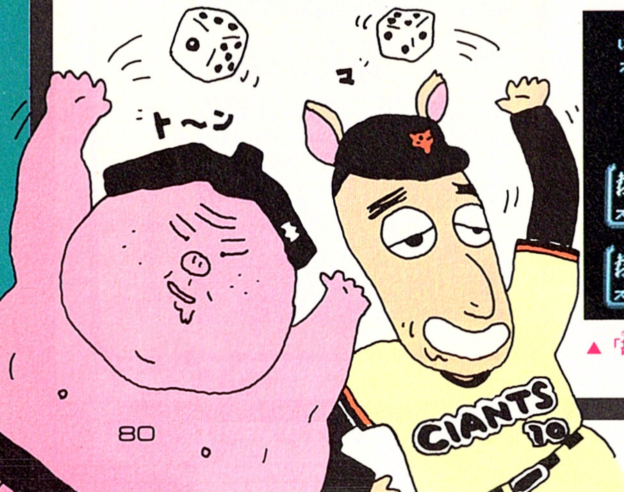
▶ターボを買うと、一挙にパワー倍増。ただしクイズに正解してお金を貯めないと



▶さあ、キミはこの難解なクイズを解くことができるか!?



▲「勘」だ、キミの最大の武器「勘」をフルに使え！



コロの目という「運」がゲームの勝敗を大きく左右する。また、当然、すごろくなので、「ふりだしに戻る」とか「１回休み」等の不幸な出来事や、「もう一度サイを振り、出た目の数だけ進む」みたいなラッキーな出来事に出会うこともある。

つまり、駒田クラス、朝潮級の頭でも、勝利をおさめることが可能なのだ。

うれしいだろう。

……ま、クイズに正解しないとサイコロさえ振れないから喜んでばかりもおれないが。

クイズは「芸能・音楽の10」程度の平易なものから「文学・歴史の50」クラスの難解なものまで、いろいろである。

うっかり「文学・歴史の50」クラスのクイズが連続すると、スタート地点で微動だにしない石地蔵野郎になっちまうが、駒田クラス、朝潮級のキミは「勘」という偉大な武器でその難局を乗り切れ！

「勘」こそがキミの人生の友だ！　恥ずかしがってちゃだめだ！　ほら胸を張って、誰のものでもない、キミ自身の「勘」を働かせるんだ！

「スゴロクイズ」以外のラインナップは「爆走トモちゃん」「ナゾラー少年探偵団」「ビンゴゲーム」「ナゾラーＢＯＸ　おたよりコーナー」「ナゾラーＢＯＸ　ミスナゾラーコンテスト」。

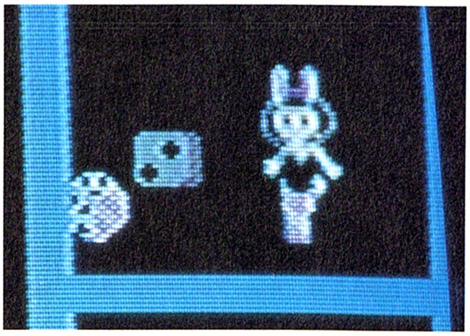
この中で我々の間で特にウケたのは「ビンゴゲーム」だ。

中身は全くのビンゴ。嘘いつわりのないビンゴ。どっから見てもビンゴ。プレイヤーは数字が現れるのを待って、Ａボタンを押し自分のカードを確かめる。そしてひたすら、自分のカードの数字が並ぶのを待つ。

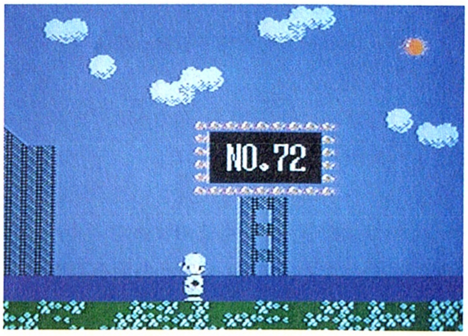
かつてこれだけ人の手をわずらわせないゲームがあっただろうか!?　ウチの会社の人間はコーフンしてそう叫んだ。

ただし、けっしてひとりでプレイしないように。♪たったひとりで　プレイするビンゴほど　虚しいものはない〜と、確か小椋佳も歌っていた。

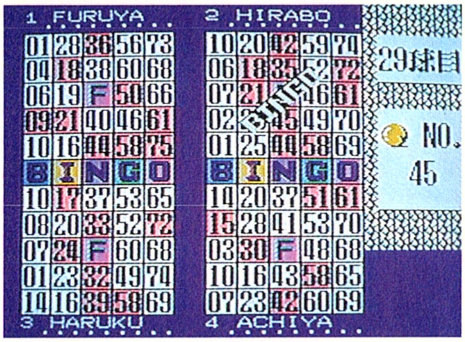
ナゾラーランド・パートⅣが今から楽しみだなー。



▲サイコロを振ってくれる可愛いバニーガール



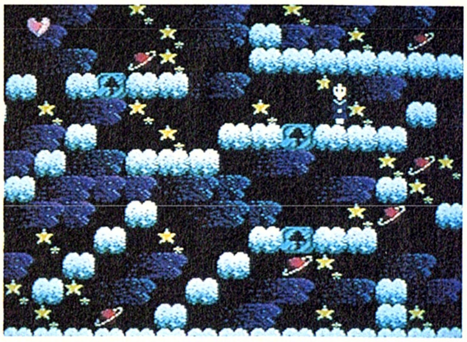
▲青空とビンゴの数字のコントラスト。言いようのない清々しさ！



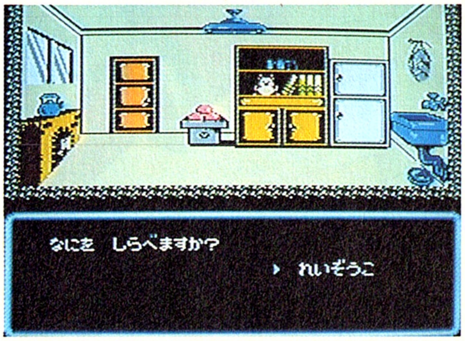
▲恥ずかしい「ビンゴ！」の叫びも勝手にやってくれるのでありがたい



▲「爆走トモちゃん」はアドベンチャー・パズル・ゲームとでも呼ぼうか



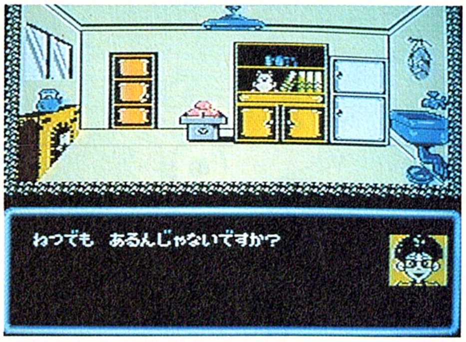
▲障害物を避けて、なんとかゴールまでたどりつけ！　孤独な戦いではあるが



▲「ポートピア殺人事件」のようなゲーム、「ナゾラー少年探偵団」。「ポートピア殺人事件」はよく知らないけど



▲まずはいろいろ調べてみよう。急がば回れ、善は急げ、急いてはことを仕損じる、だ



▲台詞がけっこう悔しい。チキショー！

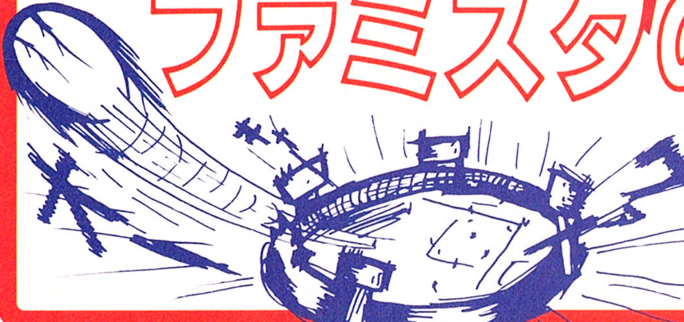


古矢 徹
(実は西武の東尾)

みそ先生の胸を借りる私。昔から「バストを貸して操を取られる」という諺もある。ところでブラボーズにふるみそというピッチャーがいるが、私達には全く関係ありません。

プロ野球ファミスタジアム 87年度版

ファミスタの



堂々とした心で戦うべし

1勝にキューキューとするあまり、スリリングでエキサイティングでホットでヤングな楽しいベースボールを忘れてしまった、暗く悲しい王釆配。

まあ、王さんは仕方ない。あの人は「世界の王」。周囲がうるさすぎるのだ。

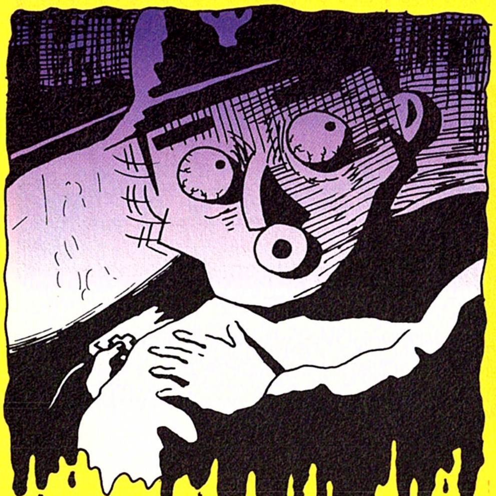
しかし、ファミスタで暗く悲しい王釆配をやっとる奴はおらんか。キミの友達に「世界の田中」や「世界の佐藤」になっちまってる奴はいないか!

ファミスタで王釆配は、悲しいぞ。暗いぞ。

たとえば、1順目の打席でいきなり代打を出してくる、暗く悲しい当て馬野郎。

こいつはきっとテレビで名作映画なんか見てると「この子最後に死ぬんだぜ」とか言うぞ、きっと。飲み屋に行って、いきなり「俺焼きおにぎりね」とか言って、みんなに顰蹙買うぞ絶対に。

それから、インフィールド・フライを落としてゲッツーを狙う、暗く悲しい落球野郎。



こいつは悪いことやってもみつからなければいいと思ってるセコい盗人だ。将来子供ができて、その子供が電車の中で騒いでも、こいつは「コワいおじちゃんに怒られるわよ」ってな叱り方しかないぞ、おそらく。

あるいは、リードしてるのに、ちょっと打たれただけで先発投手をすぐ交代しちまう、暗く悲しい継投野郎。

これも、たいへんまずい。

ピッチャーの理想とは、相手にヒットはおろかフォアボールさえ与えず、ひとりで9回を投げ抜くことである。

ようするに完全試合だ。

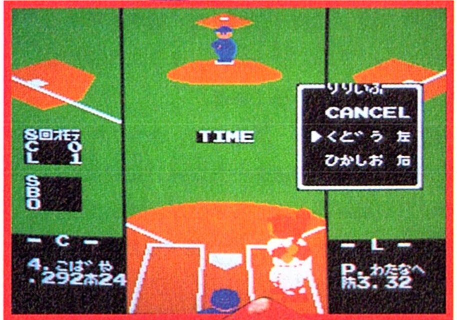
まあ、異常にピッチャーのスタミナが不足してるファミスタでは、完全試合は難しいが少なくとも先発投手に勝ち投手の権利くらいは与えなければいかん。

あるいは何かに憑かれたように打たれても打たれてもひとりのピッチャーで押す(新浦を使い続けたミスターがそうだったじゃないか)。

それが節度と狂気を合わせもつベースボール者の基本であろう。

さて、これだけのネタをインプットしておけば、あとはキミのセンスで敵を完膚なきまでに叩きのめすことが可能であろう。

万一敗れたとしても、キミの胸には真のベースボール者として戦った満足感が残るはずだ。スリリングでエキサイティングでホットでヤングな楽しいベースボールの喜びがわきあがるはずだ。



▲ピッチャー交代や代打を出すときカーソルをぐるぐる回してる優柔不断野郎も情けない



勝負の分かれ目は口と心さ

心理的必勝法

テクニック？ それともチームの総合力？ 確かにそれはそれで、ファミスタの大きな勝負の鍵だ。だが待ってくれ。本当のドタンバで勝利をつかむには、どーしたって心の綾がからんでくる。ね、身に覚え、あるでしょ。さあ、笑いながら心理戦のテクもマスターだ。

ちゃっきりみそ
（実は王采配）



ファミリーシリーズには仕事を超えた何かを感じているゲーマー。愛かもしれないと思いつつ今年25歳になる。便利屋さんで何でもやるが、本職は絵。片手間に原稿も書く。

ファミスタやって１年間、この間に蓄積したネタをドンとぶちかますよぉん。

心理的に攻めるってことは、第１に、笑わせて集中力をうばう。第２に、三味線をひいて（よーするにてきとうなことを言って）判断力を狂わせる。第３にプレッシャーを与えて操作ミスを誘う。ってなところが考えられるね。ん？ 何だか話がかたくなっちまったい。まあわかるよね。



さて第１ポイント。これはひとつ、とっておきのネタがある。相手のミスは誘うし、大笑いしちゃうから効果絶大だ。こっちが攻撃の時、外野フライを打ちあげたら、

「ピュウ〜」

と声を出す。フライの音をマネしさゃうわけ。ずっと音を上げ続けると、フライの落下地点の予想がつかなくなる。これは困るぜ〜。声変わり前のボーイソプラノでやられた日にゃ、絶対取れましぇん。途中で息つぎしないよーにね。

擬音物でもう一発。こっちがピッチャーの時使おう。投げる瞬間テニスプレイヤーみたいに「ハッ」っと声を出すのだ。速球とフォークの時に出る変な音を消して、判断を遅らせるわけ。速球の時、特に効果てきめんだ。気合いを入れてんだ、とか言ってごまかそう。

次は第２ポイント「ごまかし」だ。井上編集長の得意技で強力なのがある。何気なく横をむいて「お〜、かわいい」とささやくのだ。「え？」と横を向いた瞬間にピシュっと投げちゃう。このタイミングがまた絶妙なんだ。でも子供相手に使っても何にもなんないけどさ。

あと使えるのは、相手のピッチャーがモーションに入ったら「あっタイム」って言ってみる。普通の人は１球はずしてくるから１球ボールカウントを得するのだ。ちょっとセコイか。１回しか使えないな。

自分が攻撃の時、足のあるランナーがでたら「こいつ速いんだよ」と言ってけん制球を投げさせる。こっちはずっと✚の上とⒷを押していればいい。１塁に球をほおってみたら、そのままで塁に走りこむのだ。足がかなり速い選手ならできるぜ。

▼「ピュウ〜」もホームランの時にやっては大ボケ。さりげなく「ピュウ」とつぶやく方が笑いはとれる。

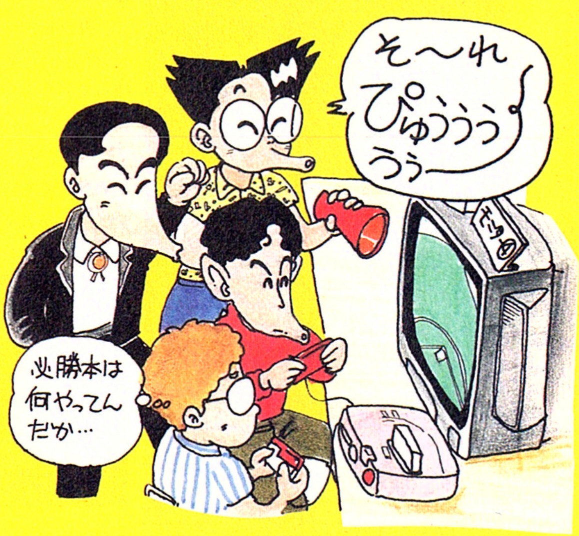


陽気に敵をイライラさせる

けっこうマジな技だったりする…。関係ないけど２Pは関西人が強い気がする。普通に話すだけで関東の耳にはビンビンさわってくるんだよな、関西弁って。「ほれ、これ打ってみい」「せやろー、言うたやないか」これはかなりイライラするぜ。イライラすると三振が増える。そんなこんなで第３ポイントね。

相手の特定の選手をスランプにさせちゃうのもいい方法だ。たとえば旧ガイアンツの原とか、みのだ、新バージョンだと、かけふ、きよはらね。クリーンナップで打ちそうで打たないやつがいるじゃない。そいつが１打席目で凡打したら、次の打席から、ずっと「こいつは平気」と言い続ける。うまく凡打が続くようなら、もう術中にはまった。プレッシャーでドロ沼に入るね。

最後に一番いいプレッシャーのかけ方！ “物を賭ける”につきるね。自分もかかるから同じか…。ま、そんなとこでした。



Gilgamesh's Tavern Club

ウィザードリィ友の会

＊おおっと＊

いてっ！

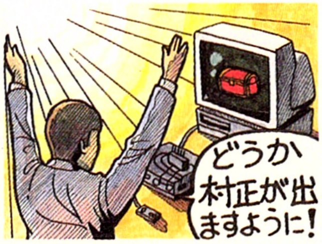
2億6千万人の全国ウィザードリィファンの皆さま、キャラの育ちは順調ですか？突然ですが、ウィザードリィ友の会って知ってますか？　えっ、知らない!?　そうですよね。たった今はじまったばかりなんですから……。「ウィザードリィ」に関するありとあらゆる情報はこちらへ!!　ファミコン必勝本編集部「ウィザードリィ友の会」係

X-1 HPを1000にしたいな、早く

●ぼくは今、レベル25～32の「忍者・侍・侍・僧侶・魔法使い・ビショップ」のパーティでプレイしてます。もちろんワードナは、とおの昔に倒したし、村正も1本だけど持ってます。ウィザードリィをプレイしはじめて、もうかれこれ1ヵ月半。よくもまあ飽きずに毎日やってるもんだと、我ながら感心したりしてます。当面の目標は、もう一本、村正を取ることと、パーティ全員にHP1000を超えさせること。それに、ドラクエIIIを買うことです。

（京都府・伊波賢一）

あなたの優雅なウィザードリィライフが目に浮かぶようです。ドラクエIIIが欲しいなんて正直でよろしいけど、このコーナーでは禁句だってばぁ。



▲祈る気持ちを忘れずに

J-2 裏ウィザードリィはあるのか？

●ウィザードリィにも女神転生みたいに、裏ウィザードリィがあるんですか？エンディングのあと、いちおう3分間待ってみたんですけど何も起こりませんでした。

（東京都・矢木幸通）

なーにが裏ウィザードリィだ。そんなのないですよ。そういえば昔「ウルティマ」を見て「ドラクエに似てる！」って言ってた奴もいたっけ。



▲青くても裏ではありません

●でも私は、地下1階のスタート地点で「ひがしに46、きたに21、したに11のマロールをかけるとウィザードリィIIがはじまるよっ。でもね、ぎんのこてが全部どうのこてに変わっちゃうのが不思議なんだよな」ととんでもないウソをついたことが過去に何度もあります。

（ベニー松山）

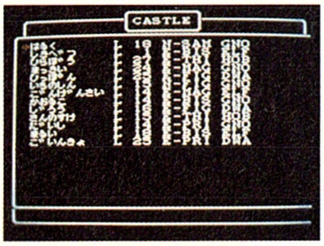
ひでぇ一奴。

F-3 名前しだいで、ますます楽しい

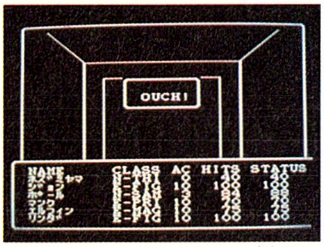
●ボクがウィザードリィをやるぞと決めたのは、非常に単純な理由。それは名前が8文字も入るから。しかも、ひらがな、カタカナ、アルファベットの選択ができるんだもの、これは感情移入できるぞと思ったね。というわけで、「R・レーガン（戦士）、ゴルバチョフ（侍）、みさきたろう（僧侶）、みすぎじゅん（魔法使い）、ノ・テウ（ビショップ）、タケシタノボル（盗賊）」の国家元首＋キャプテン翼混成パーティで思いっきし楽しんでます。

（静岡県・今泉　段）

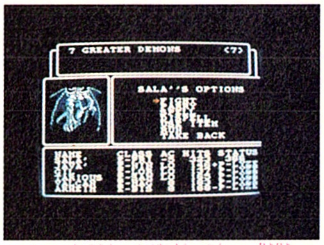
ゴルバチョフはぜんかいした。とか、ノ・テウはまひしてるなんてアブネーなあもう。名前の話が出たんで編集部界隈の人々のパーティ名を見てみましょ。



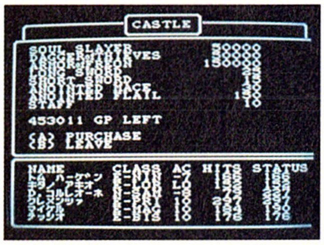
▲ハルクのキャラ。全部ひらがなだね



▲井編集長にいじめられるリンダ嬢



▲ベニー松山氏が小説用に作った人々



▲ヒラ坊はゴッドファーザーの人々

A-4 親子2代でウィザードリィだよ

●♪海はよー。海はよー。おやじの海はよー。という演歌が昔ありましたね。ところで小生22歳の青年ですが、おやじといっしょにウィザードリィをやってます。なにせ冒険者たちに家族・親せき・犬の名前までつけて、2人がかりでキャラクタを育ててるんでレベルアップが早いのが自慢です。HP400を超えたキャラがうようよ。でも、せっかくの手裏剣をこわれたアイテムにしまって、怒られたこともあるんです。

（千葉県・蕨　雅則）

心暖まる話です。それからおじいさんにすすめて3世代でやったら！　成功したらお便りちょーだい。

G-5 勉強になりましたよ

●学校の英語の教科書で"PIETY"という単語が出てきた。一発でその意味が信仰心とわかったのはボクだけだと思う。ウィザードリィやってよかった。

（青森県・高井　誠）

どーせなら、Select Switchで全部英語にしてプレイしなさい。けっこうためになる言い回しに出会ったりしますよ。

投稿のネタ26分類

A.思い出	N.不平不満
B.攻略法	O.ビデオ
C.裏ワザ	P.海外の話
D.イラスト	Q.コラム
E.写真	R.随筆
F.感想	S.評論
G.成功例	T.俳句・短歌
H.失敗談	U.お詫び
I.新発見	V.笑える話
J.質問したい	W.悲しい話
K.答えてあげます	X.将来の抱負
L.私の主張	Y.お知らせ
M.パソコン情報	Z.その他

J-6 アイテムはいつ壊れるのか？

●ほのおのつえとか、ちっそくのゆびわとかって、使ってるうちに壊れるでしょ。あれどーして？　僕は壊れる前にいったんボルタック商店で売って、改めて新品を買うようにしてるんです。それでも壊れるときは壊れるんですよ。えー。ひょっとして粗悪品つかまされたのかい？　（埼玉県・直井正治）

●へいへいあっしをお呼びで、えーまずですね。ほのおのつえやちっそくのゆびわは単なるモノ、つまり消耗品ではないってことを知っておくべきですね。だから使い古しをボルタック商品に売って、新品を買うという考えは成り立ちません。じゃあどうして壊れるのかっていうと、「魔法のアイテムはいつも壊れる可能性を秘めている」からなんです。魔法の呪文という神聖な領域をモノが代用しようっていうわけだから当たり前。ウィザードリィの神サマは当然のことをしたまでです。さてその壊れる可能性ですが、一般的に公開されてる数字は以下の通り。

- ほのおのつえ（10%）
- ちんもくのつえ（10%）
- まもりのゆびわ（5%）
- いましめのゆびわ（10%）
- ちっそくのゆびわ（5%）

（ベニー松山）

ちなみに、てんいのゆびわ、とうぞくのたんとう、せいなるよろい、むらまさ、しゅりけんも、アイテムとして使うと100%壊れます。

J-7 いつまでも若くありたい

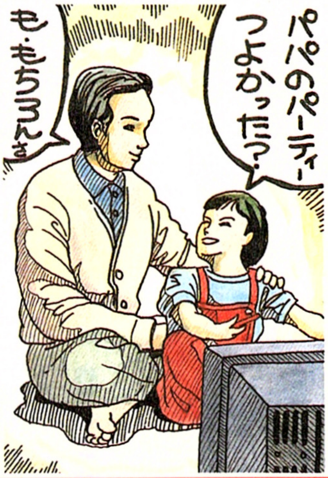
●キャラの年齢についてよく知りたい。（福岡県・犬山明菜）

おーい誰か知ってるかい。

●へいへい、またまたあっしのお呼びで、えーまずですね。どうすると年をとるのか？　についてもう一度おさらい（といっても誘拐ではないので御安心を！）です。ズバリ言いますと、年齢は宿屋の種類の良し悪し、それとクラスチェンジをしたか否かの2つに関係してるんです。クラスチェンジはしかたないとして、注意したいのが宿屋。たまにだけど〝1週間／5GP〟の意味がわかんなくて、連射機能使ってまで簡易寝台に泊っている人がいます。それってサイテー。〝1週間／5GP〟は5GP払うと1HP回復するが、そのキャラクターは1週間年をとる、の意。だからたとえロイヤルスイートだろうと泊らずに馬小屋に1泊が正解なのだ。さもないと50歳を過ぎて属性値が落ちはじめ、いつしか老衰で死んじゃうぞ。（おーい誰か老衰を試してくれいカシヤス・クレイ）

（ベニー松山）

その馬小屋でも少しずつとるんですよ、少しずつだけど。レベル30ぐらいになると16歳のキャラもみんな17歳になってたりするもんね。ちなみに1年は52週間だよ。

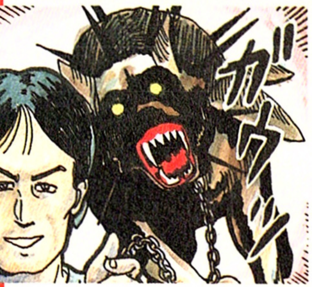


U-8 ゴーゴンには石化されません

●本誌Vol 3、P43のゴーゴンの説明で「石化攻撃をも繰り出す魔獣」とありましたが、それは間違っておりました。ゴーゴンは炎（ブレス）攻撃はしますが、石化攻撃はしません。お詫びして訂正いたします。あしからず。（編集部）

そのとおり。

●「あら、リンダ。週刊就職情報なんか読んじゃってどうしたの」「驚かさないでよ。エルフィン。今あたし悩んでるんだ」「サムライのタマサブロー様のことでしょ」「ちがうわよ。あんなタコ。このあいだ、バンパイアロードにレベル4も下げられちゃってもうたんなるアホよ」「ま、ひどい言いかた」「あたし、転職しようかと思ってんだ。訓練場の通信簿なんか17・18・17・17・17・17だし。うしろでカテイ1なんてとなえてるのばからしくて。魔法使いなんてお婆さんみたいでイメージ悪いわよ。それよか、いずれは村正なんか持っちゃって、あの素敵なジョージ様といっしょにワードナを倒したいの」「ふーん。あたしなんかもうティルト・ウェイトも使えるのに、まだマーフィのバカヤロのところで経験値あげてんのよ。しかも新入社員研修のうしろについてって。神様ったら、ジョイ・カードなんか使うからもうあたしくたくたになっちゃうの。でもそれだけ愛されてんのかしら」「ばっかばかしい」　（会員番号001番）



◀こんな奴はイネーヨ!!

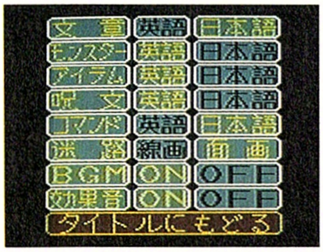
Z-10 投稿前に必らずチェック

●さて、ウィザードリィのマニア度を徹底チェック、いたします。該当したら☑してください。

□ゲームをはじめる時、ASCIIの文字の時間がまだるっこしい。
□10階は目をつぶってても歩ける。
□魔法の名前を全部言える。
□ウィザードリィ関連用語で尻取りができる。
□ハイニンジャ（4階）にびびってたあの頃が懐しい。
□最近、「おおっと」がログセだ。
□牛の色は？　と聞かれると緑色を連想するようになってしまった。
□お誕生日おめでとうと言われると、ドキッとするようになった。
□将来、忍者になりたいと思っている。
□レベル8ビショップの衣装は地味過ぎると思う。
□でも、プリーステスは大好きだ。
□自宅の居間に、カエルの置物がある。
□ラカニトはしばらく使ってない。
□だがワードナをラカントで倒したことがある。
□夜中トイレに行くとき、「まっくらやみだ」とつぶやきながら歩く。
□コントラ・○○○○○・アベビューの○○○○○に入る文字がわかる。
□いつも馬小屋で寝てる。
□エレベーターのボタンは日本中、ABCD方式にすべきだ。
□ポイズンジャイアントとウィル・オ・ウィスプのグループが大好きだ。
□ボーナスポイント29を出すために徹夜をしたものだ。
□ファミスタをやったあとでも、リセットボタンを押しながらスイッチを切ってしまう。
□カティノが好きだ。
□デュマピックを0まで使いきったことがある。
□お金で解決できることなら村正が欲しい。
□寝る前に、軽くウィザードリィしとかないと落ちつかない。

チェック数別診断!!

25個→ウィザードリィ教教祖候補
20～24個→ウィザードリィおたく
15～19個→ウィザードリィ超マニア
10～14個→ウィザードリィファン
5～9個→早くワードナ倒しなさい
1～4個→早く銀の鍵取りなさい
0個→よくここまで読みましたね



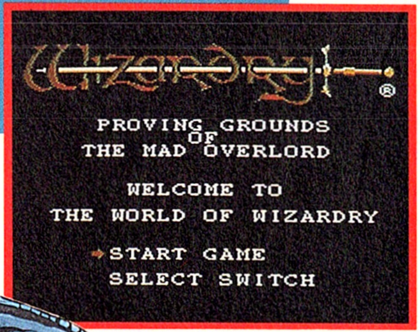
▲これが「通」のやり方とか



▲0.2秒か待ち遠しい

華麗な筆致でつづる剣と魔法の迷宮世界

小説ウィザードリィ



隣り合わせの灰と青春

by BENNY MATSUYAMA

ベニー松山作 イラスト/末弥純

SCENE 1

§1 GILGAMESH'S TAVERN

狂暴な君主として悪名高いトレボー王の城に隣接した広大な訓練場では、今日も日暮れ近くまでに10人程度の流れ者たちが、大魔術師ワードナを倒して魔除けを手に入れ、近衛兵にとりたててもらうという半ば賭け事じみた冒険の新参者として名乗りをあげていた。しかしそのほとんどが二、三日中に尻尾をまいて逃げ出すか、そうでなければ死んでしまう。おかげで、この城塞都市がどうしようもないほどの冒険者の大群に悩まされる、などという事態は起きないのではあるが。

スカルダが訓練場の一画にあるクラスチェンジの道場をあとにしたのは、その新人登録の〆切時刻である日没にさしかかる頃だった。クラスチェンジの道場とは冒険者が途中で職業を変更するための場所であり、ここを訪れた者が転職するだけの能力を持っていれば、８人いる各職業のマスターに短期間で極意を授けてもらえるのである。

太陽がはるか西方の山の向こうに完全に隠れようとした時、ようやくスカルダは城門をくぐるところだった。怪しい者が城内に入りこまないように二人の門兵がガードしているが、二人ともスカルダの顔はもう幾度となく見て知っているので、軽い会釈で通過できた。

彼は昨日まで――正しくは今朝まで――この城塞都市でも数少ない、レベル13に認定された歴戦の戦士だった。レベルはその職業における熟練の度合いを示す目やすのようなもので、13ともなれば魔法使いや僧侶は全ての呪文を身につける資格を持つ。いわば能力がそれ相応の位にまで高まった証のようなものなのだ。

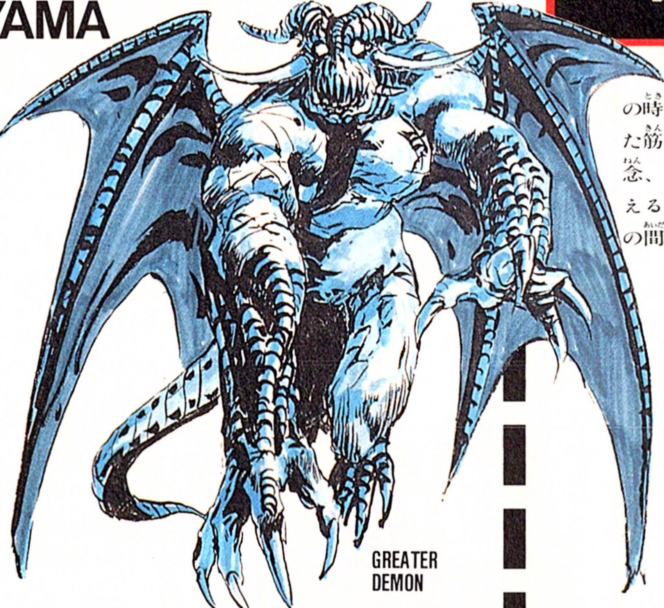
だが、今では一度も実戦を経験していないレベル１の侍となっていた。つい先刻まで侍の道場で転職の特訓を受け、侍の基礎となる能力を身につけてきたのである。戦士の時にはほとんど使うことのなかった筋肉の鍛錬と、侍固有の戦法の概念、そして将来魔法使いの呪文を覚えるための初歩的学習。わずか１日の間に、実に５年分ものカリキュラムが実行され、スカルダの五体に叩きこまれたのだ。

そのせいか、どうもこれまでの肉体とは勝手が違うように感じられる。なじんでいないからなのだろうが、手足に鉛が詰まっているようで、戦士時代のカンも鈍っているようにスカルダには思えた。

城の中、といっても冒険者たちが自由に行き来できるのは中央の王城を除いた一般居住区である。夜空にそびえたつ王城の尖塔を見上げ、彼はふと足を止めた。いくつもある窓からは煌々と灯りがもれ、今夜も何かの宴が催されているのだとわかる。

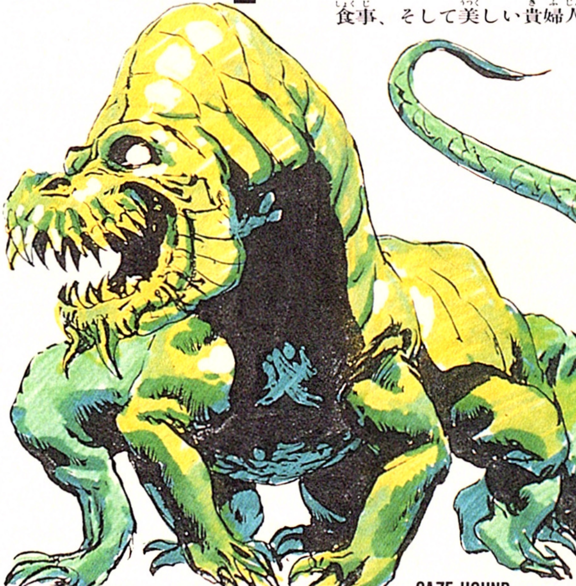
――王侯貴族と近衛隊の住む城か。

この城塞都市に来た16歳の当時は彼も、近衛兵に成り上がってこの王城に入ることに憧れを感じていた。きらびやかな装飾と豪勢な食事、そして美しい貴婦人たち。そん


GREATER DEMON

主な登場人物

- スカルダ……主人公。レベル13の戦士から侍に転職したばかり。善。
- ジャバ……パーティの一員。盗賊だったが魔法の品で忍者に。中立。
- ガディ……レベル13の戦士。中立。
- ベリアル……レベル13の僧侶。善。
- サラ……レベル12の女魔法使い。中立。
- シルバー……魔法使い。ロストした。
- バルカン……謎の魔法使い。悪。
- トレボー……城塞都市の狂君主。
- ワードナ……悪の大魔法使い。


GAZE HOUND

な暮らしが町外れの迷宮での冒険で手に入るかも知れないのだ。

しかし戦士として戦いを積み重ね、2年の月日を過ごすうちに、貴族の暮らしなどというものはどうでもいいことのように思えてきた。

彼はまず何よりも強くなりたかった。どんな怪物をも倒せる

戦闘能力を身につけたかった

のだ。

この町で冒険者として今日まで逃げずに生きてこれたのも、この思いがあったからなのだろう。そう考えて彼はまた暗い石畳の上を歩き出した。

城壁に囲まれた部分も大した広さがあるわけではなく、数分歩いただけですぐ冒険者のたまり場になっているギルガメッシュの酒場がある通りに着いた。夜になっても酒場やとばく場の集まるこの通りだけは昼にも増して活気がある。とりわけギルガメッシュの酒場は丸一日休みなしに営業しているので、冒険の仲間をつのる者が数多く集まるのだ。そのギルガメッシュ酒場の前で酒杯を片手に涼んでいる男がスカルダに気がついた。「いよう、スカルダ」男は近寄ってきて、「どこ行ってたんだよ」

「気がつかないか？」

「気がつかないってお前……そういや昨日に比べてずいぶん老けたように見えるな。とても18歳にゃ見えないぜ」

その男——ジャバは酒杯をあおり、大げさに目をこすってみせた。この男はスカルダの参加するパーティの前衛をつとめる盗賊で、力は弱いが罠を外す技能は町で右に出る者はいないとまでいわれている。ただ、余計で派手なジェスチャーが、繊細な作業を必要とする盗賊稼業に似つかわしくないとの声も少なくない。

「何か悪事でもしでかして一日強制労働でもやらされたか？　日に焼けると確かに老けるからなあ」

「それが長年パーティを組んできた仲間に対する言葉かよ。強制労働をくらったほうがはるかに楽なくらい厳しい修業を積んできたんだぞ」

スカルダはあごのまわりにうっすらと生えた無精髭をなで、顔をしかめた。

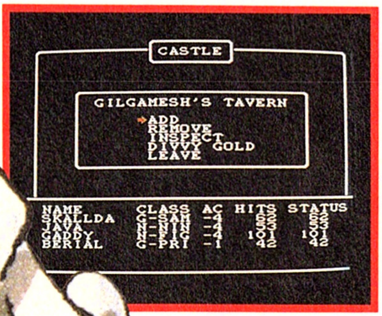
「と言うと？」

「血のめぐりの悪いヤツだな。俺は朝からずっと訓練場へ行ってたんだよ」

「じゃあクラスチェンジでもしてきたってのか？こりゃたまげた」ジャバはスカルダの厚い胸板をドン、とたたいた。「どうりで5歳は老けてるはずだ。俺にまで内緒で行くなんて人が悪いぜ」

その時、酒場の中から一人の女が出てきた。これまたパーティの仲間で、目下のところ最後の呪文を覚えるべく実戦を重ねているレベル12の魔法使い・サラである。







VORPAL BUNINY

「ジャバってば、いつまで酔いざまししてんの……　あーらスカルダじゃない。今日はまた一体どこに行ってたのよ？強制労働でしょ」

「前から一度聞いてみたかったんだが、キミは俺を何だと思ってるんだ」幾分ムッとしてスカルダは言った。

「まあね、からかいがいのある人だとは思うわ。熟練の戦士になんてぜ一んぜん見えない。あ一ははは」

よく見るとサラの顔は真赤で足元もふらついている。かなり酔いが回ってる様子だった。

「なんでえ、俺を探しにきたような顔して自分が涼みにきたんじゃないか。あんまり人の邪魔にならないようにそっちの隅、ほれ、空いてる酒樽があるからそれにでももたれてろ。くれぐれも言っとくが暴れるなよ」

「はあーい」そう応えてサラはふらふらと樽に近づいていき、もたれかかったかと思うとずり落ちるように座りこんだ。

「おいジャバ、放っといていいのか？」

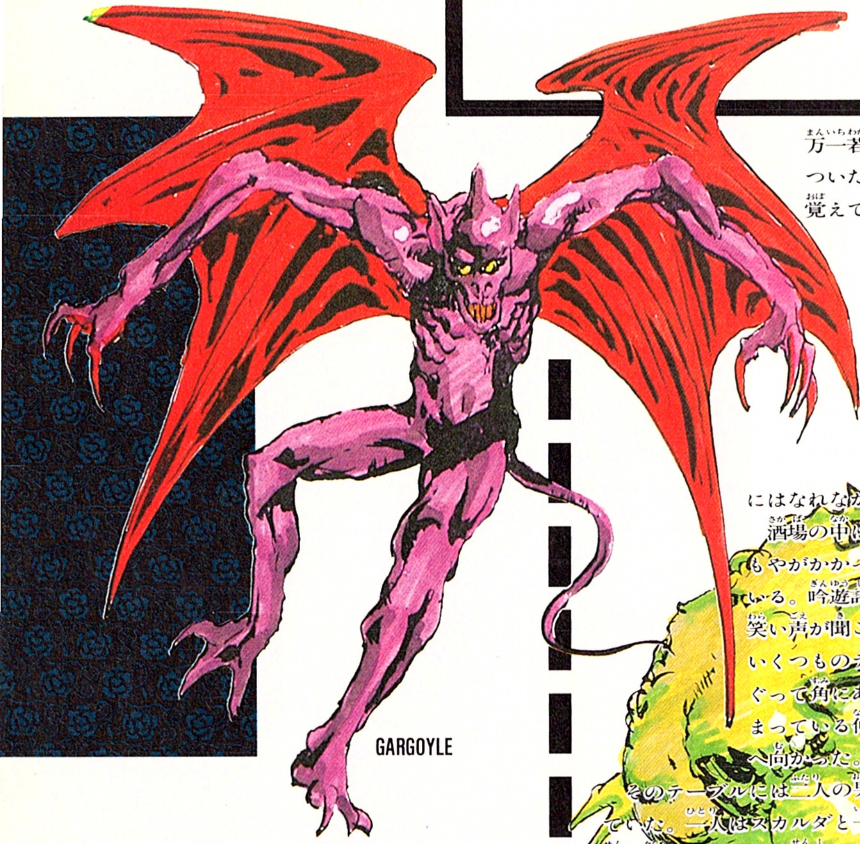
「確かに嫁入り前の娘にしちゃみっともない恰好だな。仲間として見るに忍びないんだが……」といいながらジャバはスカルダの背をかなり強く押して酒場の中に入っていく。「なにしろ今日はかなりの酔っ払い方だ。前にあいつが泥酔した時のことを覚えてるだろ」

「思い出したくもない」スカルダは首を振った。

—

もう半年以上前の話だが、サラはこのギルガメッシュの酒場で大暴れをしたことがあった。こともあろ

ギルガメッシュは人生



GARGOYLE

うに呪文を次々と唱えたのである。酒場を暗くしてみよう、などとぬかしてマモーリスを唱えたり、飲み逃げを狙ってかいきなりカティノをかけてみたり、しまいには文句をつけてきた冒険者の一人をハリトで火ダルマにしてしまい、しばらくの間酒場に出入りができなくなった。

「あの時はまだ良かったが店の中でラカニトでも唱えられてみろ。俺たちゃ永久追放もんだぜ」

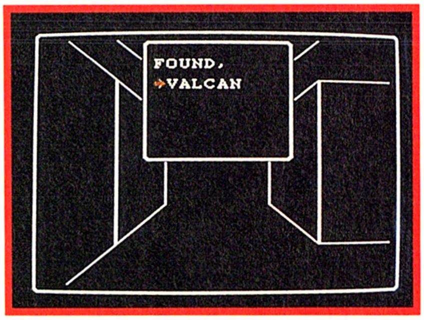
「だけどあのまま座り込んでたら誰かにからまれるってこともあるだろ」

「大丈夫だって」ジャバは本気で面倒を見るつもりはないらしかった。

「魔法使いのローブのおかげでちょっと見には占い師の老婆のようにしか見えねえし、万一若い娘だって気がついたって例の騒ぎを覚えてる奴はまだまだたくさんいるからな。誰が好んでサラにちょっかい出すもんか」

そう言われるとスカルダも無理に店の中にサラを連れ戻す気にはなれなかった。





酒場の中は煙草のけむりでもやがかかったようになっている。吟遊詩人の歌声と客の笑い声が聞こえる中、二人はいくつものテーブルをかいくぐって角にあるテーブルに集まっている仲間たちのところへ向かった。

そのテーブルには二人の男が腰掛けていた。一人はスカルダと一緒に接近戦の要となっている戦士のガディ。スカルダも元戦士だけあってかなりいい体格をしているのだが、このガディはさらに2回りは大きい。巨体から生み出される破壊力は相当のものである。

そしてもう一人、あご髭をたくわえた僧形の中年男は全ての僧侶の呪文をマスターしたこの城でただ一人の高僧ベリアルだった。

スカルダたちを認めたガディが手を挙げて合図した。が、彼もベリアルも心なしかいつもの元気がない。

「サラはどうした？」ガディが口を開いた。ジャバは足先に椅子を引っ掛けて引き出すと、身軽に腰を落ろした。スカルダはまだ自分の身体にぎこちなさを感じながらも、同様に卓につく。

「外で涼んでる。あの様子ならじきに酔いもさめるだろうよ」ジャバは手にした杯に酒を注ぎ、スカルダに渡した。「まあ飲めよ。今夜は鎮魂の酒だ」

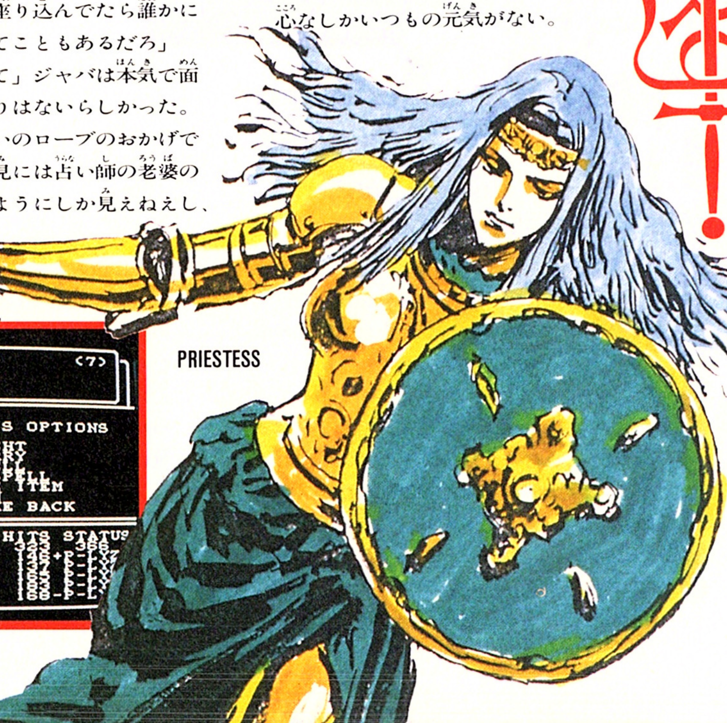
ジャバもいつもより暗い面もちをしているのに、スカルダはその時初めて気がついた。「留守中何があった？　鎮魂ってのはまさか」「そのまさかなんだ」ベリアルが額を押さえて、「カントのインチキ坊主どもがしくじってな。シルバーの爺さんはちりになってしまった」

「そのうえ1万ゴールド近い金をふんだくってやがる。金も銀も失くなったわけだ」ジャバが吐きすてるように言った。「金は惜しかないがよ」

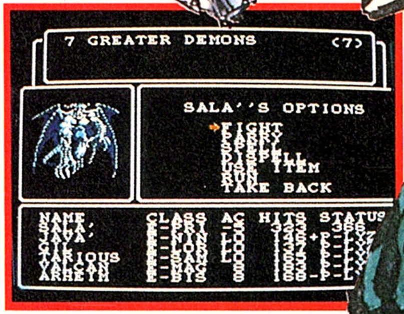
シルバーとはサラと同じ魔法使いなのだが、レベルは15にもなっている最古参の冒険者だった。かなりの高齢だったため最近は体力の衰えを訴えていたのだが、昨日の戦闘で命を落としたため、城の番兵たちによってカント寺院へ運び込まれていたのだった。だが、ほぼ確実に死者を蘇えらせるといわれるカント寺院の僧たちは二度の蘇生術に失敗し、シルバーはこの世から完全に消滅してしまったのである。

「シルバーがか……」スカルダは言葉を失った。パーティの前衛を盗賊であるジャバが務めるうえに、自分が侍とはいえレベル1に戻ってしまった現在、接近戦の攻撃力は大きく不安が残っている。そこへきて呪文攻撃の中心であるシルバーを失ったとなると、パーティ全体の戦闘能力はガタ落ちしたといっていいだろう。

それにも増して、苦楽を共にしてきた仲間を失った悲しみは大きい。スカルダは無言で酒杯をあおった。



PRIESTESS





の縮図にも似て…

「ところでスカルダ、俺を見て何か気がつかないかい」

ひとしきり酒杯を傾けたところでジャバが自分を指して尋ねた。なにぶんにも危険の多い冒険者たちのこと、シルバーの死を悼みはするが、悲しみから立ち直るのもそんなに遅くはない。

「さっきのお返しか。別にいつもと変わってるようには見えないがな。新しい剣でも手に入れたのか？」

ジャバの腰に下がった剣を確かめようと卓の下をのぞいたスカルダは、そこで奇妙なことに気がついた。

非力な盗賊が扱いきれる武器はせいぜい短剣が限度である。ところがジャバが下げている剣の鞘は優に長剣を収めるだけの長さがあった。何故今まで気がつかなかったのか



HUGE SPIDER

スカルダは不思議に思った。やはり少し判断力が鈍っているせいだろう。

「ちょっと見せてみろ」そういってわずかに剣を引き出すと、ギラッと見慣れた刀身の光が見てとれた。「こりゃあ切り裂きの剣じゃないか。何でお前がこんなもの下げてるんだ」

「血のめぐりが悪いぜ、スカルダよ」同じセリフでかたきを取れたので、ジャバはニヤッと笑ってみせた。

「ジャバは忍者にクラスチェンジしたんだよ」ガディが口をはさんだ。

「忍者？　だってこいつは中立の考えのはずだぜ。忍者になれるのは悪党——おっとと、俺やベリアルと反対の考えを持った連中だけだろうが」

「今日ボルタックの店にとんでもない掘り出しものが出てたのさ」ジャバはウインクして、「盗賊の短刀って品なんだが、武器としては大したものじゃない。ところがすげえ魔法がかかっていて、こいつを使った盗賊は誰でも忍者になれるってんだ。５万ゴールドだったが安いもんだろ」

「それじゃお前もレベル１に？」

「いや、その魔力を使う前にボルタックの親父に聞いてみたんだが、それまでのレベルがそのまま忍者の能力になっちまうらしい。まだ地下には潜ってないんで実戦では確かめてないが、どうも嘘じゃないようだぜ」

「スカルダ」ベリアルが急に口を開いた。「今朝からお主が居なかったのはやはりあれか」

「ああ」スカルダはうなづいた。さすがこの僧侶は一目で転職を見抜いたらしい。

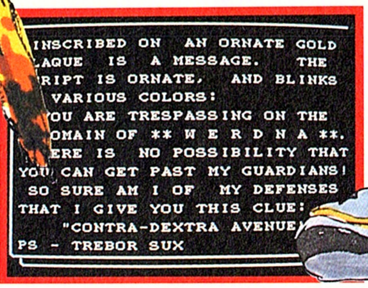
「侍とはまた思いきったものだ。お主にはロードになる資格もあるというのに」

「侍じゃなきゃダメなんだ」そうつぶやくとスカルダは何かを思い出したように黙り込んだ。

その時、酒場に入ってきた漆黒のローブを着けた人物が、なぜかは判らないがスカルダの目に強く焼きついた。

人物、といったのはローブのフードを頭にかぶっているばかりか口元にも黒い布を巻きつけているため、男とも女ともつかないからである。

ジャバもその人物に気がついたようで、すぐに立ち上がった。



「知り合いだ。ちょいと連れてくる」

ジャバがテーブルを離れると、ベリアルがスカルダに向き直った。

「盗賊の短刀のことだがな、お主も知っての通り盗賊というのは最も少ない経験で高いレベルへと成長していく。逆に忍者は倍近い実戦を積んでようやく成長するクラスだ。つまり忍者にそのレベルのままで変身できるのなら、盗賊としてしばらく成長を続けたほうがあいつにとっては都合がいい」そこまで言ってベリアルは酒を一口飲んだ。「だがシルバーはいなくなってしまった。そこで戦力を強化するために、あいつはあえて忍者になる道を選んだのだ。それを考えたうえで、あいつの話を聞いてやってくれんか。リーダーとしてな」



SAMURAI

「何をする気かは知らんが」スカルダは何も考えてなさそうなジャバがそこまでパーティ全体のことを思っていることを知って胸が熱くなった。「レベル１になってしまった俺は戦力としては問題になるまい。よほどの話じゃない限り文句はつけないよ」

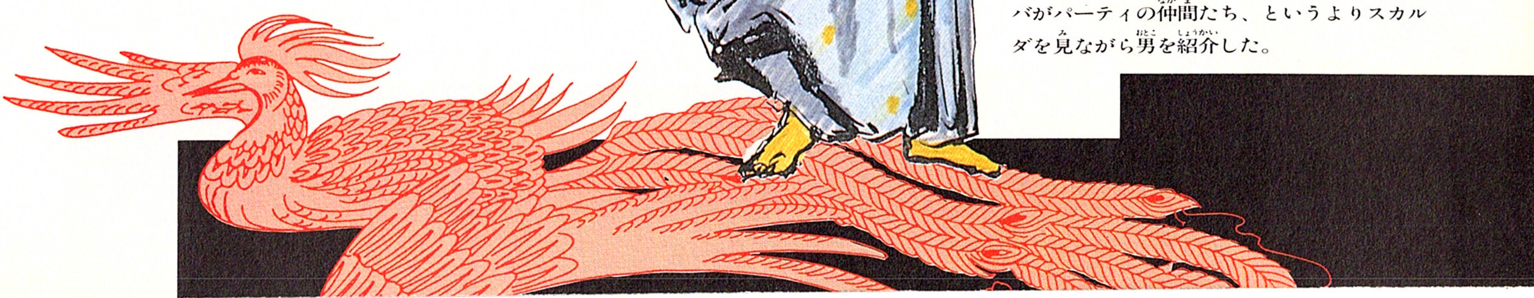
「うむ」

話の終わったところで、ジャバが黒いローブの人物を連れて戻ってきた。近くで見るとどうやら男だったらしい。眼だけをフードのすき間からのぞかせた風体は異様な圧力を感じさせる。

「紹介するぜ。今日ボルタックの店で知り合った男で、例の短刀を持ち込んだのもこの人なんだそうだ。魔法使いのバルカンだ」ジャバがパーティの仲間たち、というよりスカルダを見ながら男を紹介した。



MAGE



――なるほどね、悪のメンバーを参入させるってのか。背に腹はかえられないからな。
「バルカンだ。魔法使いの呪文は残らずマスターしている」しわがれた声で男が自己紹介した。目だけでは判断はつかないが、相当年老いているようである。
――眼を見りゃ一発でわかる。こいつはかなりの悪だな。

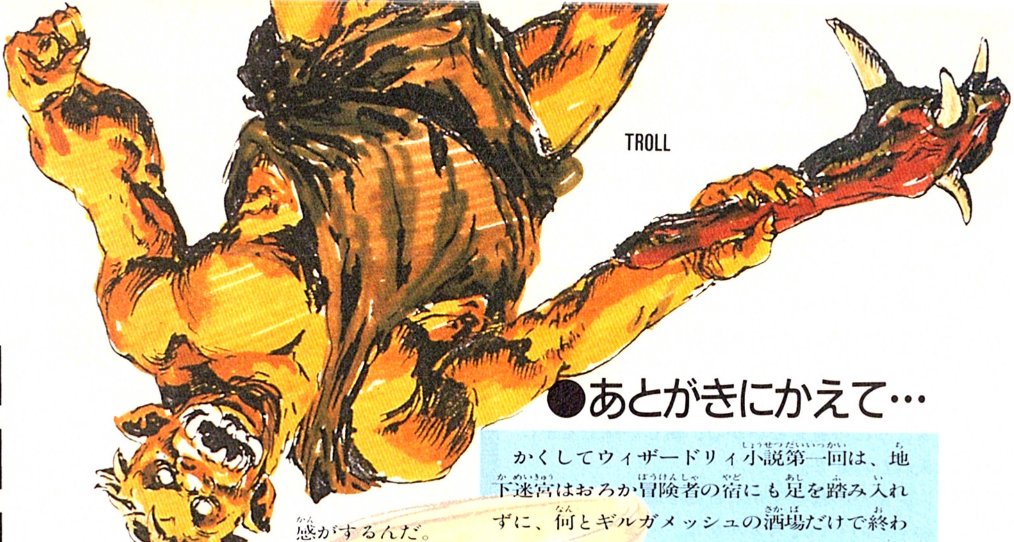
スカルダはバルカンの眼をにらみつけてから、ジャバを見た。
「シルバーの代わりにこの男を？」
「どうだろうか？」ジャバはベリアルとスカルダ両方に問いかけた。「善の二人には気のすすまない話だろうけど」

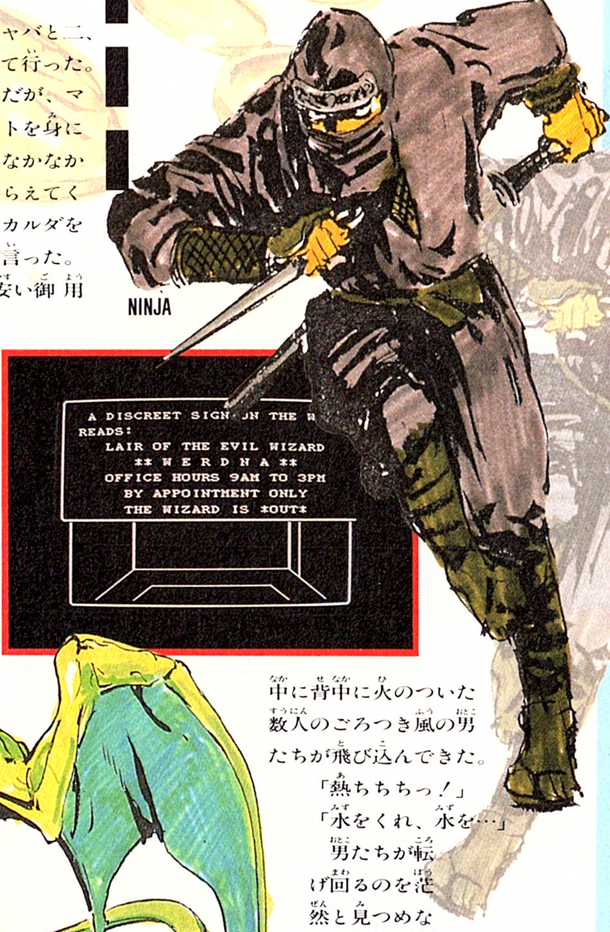
とはいえ、ベリアルにはもう話を通しているらしく、あとはスカルダの返答次第である。
「俺はかまわないが、ここでいっしょに酒を飲む気にはなれないな。悪いがパーティを組むのは迷宮に入ってからだ。明日の朝迷宮の入口で合流でいいか？」

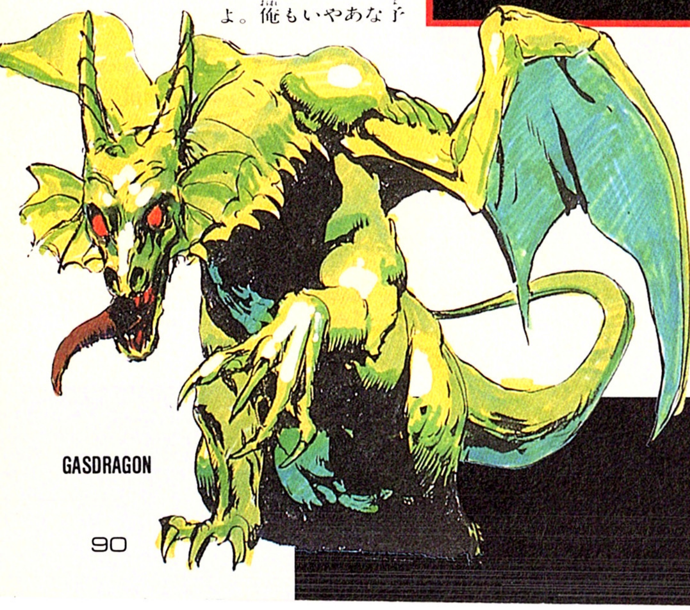
こくりとうなづくとバルカンはジャバと二、三言葉を交したあと再び店の外に出て行った。
「お前の気持ちも判るんだが、マロールやティルトウェイトを身につけた魔法使いというとなかなかいないんだ。しばらくこらえてくれよ」ぶ然としているスカルダをなだめるようにジャバが言った。
「そのくらいのことはお安い御用なんだが」
考えごとをするようにスカルダは続けた。「何かいやな予感がするんだ。あのバルカンってヤツは誓ってただの魔法使いじゃないぞ」
「そりゃ考えすぎだぜ」

ジャバがまた酒杯に手をのばそうとした時、ガディの手がその杯を押さえた。
「もう飲まないほうがいいと思うよ。俺もいやあな予感がするんだ。酔っちゃここから逃げられないし」
「何で逃げるんだよ？」
「サラがまだ戻ってこないだろ」

あっ、と３人が顔を見合わせた瞬間、店の中に背中に火のついた数人のごろつき風の男たちが飛び込んできた。
「熱ちちちっ！」
「水をくれ、水を…」
男たちが転げ回るのを茫然と見つめながらスカルダがつぶやいた。
「サラだ……」
「サラだっ!!」（つづく…かな）







●あとがきにかえて…

かくしてウィザードリィ小説第一回は、地下迷宮はおろか冒険者の宿にも足を踏み入れずに、何とギルガメッシュの酒場だけで終わってしまった。

でも、本来ゲームにはない情景描写をするとなると、どうしても原稿枚数が多くなってしまうのはやむをえないことである。例えばゲーム通りの描写をしたとすると、今回スカルダが酒場へ向かうくだりは、「スカルダは訓練場を出てギルガメッシュの酒場へ行った」でおしまいだもんね。

Bボタンと Aボタンを押すだけの動作にどうしてこんなに文章を使ってしまうのか？この本のページ数が表紙も入れて128ページ。値段が250円だからページ当たりの単価は約２円になり、するとこの小説５ページは10円ぶんという計算になる。ゲーム中では一瞬の出来事でしかないのに10円もとられたなんて許せない！　なんて人はいないだろうが、とにかくガチャポンもできないお金で小説が読めるだけでももうけもんじゃない？　もしキミが活字離れといわれて久しい小中学生だったらお父さんお母さんにこのページを見せてあげなさい。もしかしたらホメられるかも知れないぞ。自信ないけど。

さて月イチ連載となったこの小説だけど、次回はいよいよ地下迷宮へと突入する。地下で合流した悪の魔法使いバルカンを引き連れ、スカルダのレベルアップのため一路地下10階へと進む一行の前に立ちはだかる巨大な影。果たしてパーティの運命やいかに？　そしてバルカンの真意は？

などといってはいるものの、果たしてそこまで進むのかどうか書いているボクも自信がない。もしかしたら冒険者の宿だけで二回目も終わっちゃうかもね。そしたらカンベンね。

●この小説の御感想・御意見がありましたら、ファミコン必勝本編集部「隣り合わせの灰と青春」係まで。

FAMI-COM FREE TALK

ファミコン・フリー・トーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

ドラクエIIIの情報、毎号楽しく読ませてもらっています。やっと……やっと2月10日がやって来ようとしています。長かったヨー。2月は夜もねむらずテレビにかじりついてがんばっていると思います。ドラクエ情報よろしく。
（愛知県・山口厚子）

▶というわけで今ごろは睡眠不足でゾンビみたいになってるころでしょう。こりゃGNPもさがるわな。お大事に。
（ハルク）

最近はやっている遊びといえば、ブラック・ワン・ネック（黒・1・首）を日本語に直して10回言って、たぶん6回ぐらいで何を言っているのかがわかって、やめてしまいます。こんな遊びだい。
（奈良県・田中良英・14歳）

▶やめなさいって。1回言えばわかるでしょ。ピザの変型バージョンかな?
（ヒラ坊）

ぼくはファイナルファンタジーを5日間でときました。そごいでしょ。
（佐賀県・保利明寛・13歳）

▶とってもそごい……。
（井）

ドラクエIIに出てくる名前は世界の地名をまねしているということを知っていたかな?①アメリカにローレンシア台地というのがある。②モロッコにアトラス山脈というのがある。もし知っていたらほめてつかわす。
（旭川市・小西博和・15歳）

▶錦糸町にアリアハンというカラオケスナックがあります。（うそうそ）
（ハルク）

vol.3のウィザードリィの大図鑑はソフトを持っていない人もけっこうたのしめると思う。とてもよかった。
（広島県・湯浅聖明・12歳）

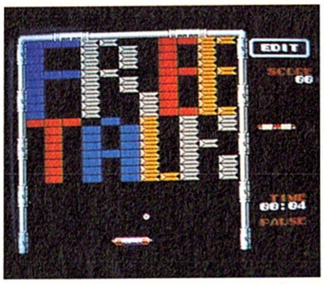
▶ジャイアントトードの説明、あれはおもしろかった。役にたたないけどね。
（ヒラ坊）

アンケートハガキに感想を書いても載らなくなってしまったので悲しいと思う。最近はやっている遊びは無心状態になっている人を見つけ、「はいっている!」と言ってバカにすること。
（群馬県・曽根幸雄・17歳）

▶これでもうきみは悲しくない!
（マッキー）

私の息子もまだ年長の子供ですが、他誌の本より貴誌を本屋で買って帰ります。やはりこどもの目にもわかりやすく感じるのでしょう。益々、貴誌の発展を希望します。
（広島県・高部泰秀の親）

▶将来がたのしみなお子さんですね。きっと両親がいい方なんでしょうね。それにひきかえ……。ぐふっ。
（キャピーゆかり）



アルカノイドIIのエディットは字も書けます。色盲の検査にもつかえます。（うそうそ）

僕は三国志ファンでまさかファミコンではでないだろうと思っていたら、なんとでるではないか!ひょっとして1万円台?
（日野市・安部亮太郎・14歳）

▶そのうちコロンブスだの大塩平八郎だの二宮金次郎だの……でないか。
（目駄松）

岩手県ではファミスタ'87を売っていないぞ!
（岩手県・千葉光則・13歳）

▶N社のKさんによくいっときます。
（ヒラ坊）

昔はカセットの値段が普通4900円であった。しかし今では5900円へと移行しつつある。物価は上昇してないのに。
（横浜市・花井隆志）

▶大容量のロムは原価がかかっちゃうみたいですけどね。それにしても容れ物より中味が問題です。ソフトメーカーのみなさんもよーく考えてね。
（マッキー）

Vol.4の古後さん、あなたも成沢さんとあまり変わりませんね。そもそもリンクとドラクエを比較すること自体おかしい。リンクとファザナドゥは同じアクションRPGでもそれぞれに味があると思います。
（愛知県・岡戸孝宏）

▶うーむ。次のかたどーぞ。
（ハルク）

成沢さんの言うことも正しいと思います。でもブームのまっさい中に1人ちがうコト言ってもヒンシュク買うだけなのよね。
（新潟県・後藤桃代）

▶ヒンシュク買うのはなれてる人だから大丈夫。ナムコの大会でも買ってた買ってた。
（ヒラ坊）

近い将来、業務用なみの性能を持った32ビットの家庭用ゲーム機が発売されるような気がする。
（東京都・堂島勝）

▶す、するどい!これはありそうな話だぜ。今は口がさけても言えないが的中率70%を誇るファミコン地獄耳でそのへんはビシバシ追っかけます。よろしく。
（ジョイ）

▶ニュース!ナムコ・ゲーム大会で必勝本チームV2!!詳しくは次号テク道場でレポートします。応援ありがとさん。
（ヒラ坊）

今号のお客さん　田尻　智　GUEST TALK

最近よく思うのは、TVゲームってコピー文化だなってことなんだよね。未成熟っていうのもあるんだろうけどさ、他のいろんな文化をいびつにパクッてきて作られる、それが現在の多くのTVゲームなんだよ。

意地悪く突きつめてしまえば、あのドラゴンクエストだって、ウルティマやウィザードリィの模倣だしね。最近気になったのは、コナミのワイワイワールドっていうソフト。コナミのソフトを代表するゲームキャラクターが勢揃いする豪華キャスティングソフトということだけど、よく考えてみれば、コナミマンとコナミレディは、スーパーマンからの、ゴエモンは石川五右衛門からの、コングはキングコングからの、マイキーはグーニーズからの、モアイはイースター島の遺跡からの、月風魔はアーケードゲーム源平討魔伝の主人公のイメージを借用してるように見える（もちろん、ライセンスで作られたゲームもある）。シモンだけはピンとこないけど、サド侯爵ってところかな。

コンピュータソフトウェアの世界で日本が圧倒的に市場を独占しているTVゲーム業界も、結局は今だ欧米文化のコピーだなんて、寂しい気がするよ。

まー、ファミコンユーザーとしての受け身的な立場を尊重すれば、おもしろければ、マネだってなんだっていいじゃないかってことになんるだけどさ、ちょっとクリエイティヴなこだわりを持っちゃうと、この業界全体に根付く考え方が気になって、気になってしかたないのね。

今日のために、今あるものを喰い潰してしまうより、未来のために種を植えて育てることも大切だってことなんだよ、わかるかなあ。

ごめんごめん。今からドラクエIIIをやり終えちゃった後の「これから何を遊べばいいんだ」的な空虚な気分を想像してたら、ついこんな話をしてみたくなったのさ。

ドラクエIII終わった後、興奮が醒めるよりも早く、とんでもなく新しくておもしろいソフトが発売されるといいのにね。
（ゲームライター・評論家・22歳）

▶田尻くんの意見をたんなる悪口と誤解しないでほしい。何年かたってみるとTVゲームのカゲもカタチもなくなってたなんてことのないように、今こそ本当にオリジナリティのあるゲームが求められているときだと思う。作る立場の人もプレイする側の人もいいたいことはたくさんあるだろうけど、このコーナーで論議しあってみるのもいいんじゃないかな。御意見待ってます。
（編集部）

わざわざやる価値のある技

バグボーイクラブ



春眠暁を覚えず…
あーでも寒くても眠りたいっ！

ドラクエIIIにとりつかれて、眠れぬ夜に悩んでませんか？ あなた!! えーっ、ドラクエIIIなんて、ソフトも手に入んねーヨ！ とふてくされている人も多いでしょうねっ、きっと。まぁまぁどっちにしても、バグテクやお笑いネタで心を休めてみましょーよ♡そ、そーだっ!! 忘れてましたけど、FNNはいきなりドラクエIII発売記念大会です。ねっ、すごいでしょ。とにかく読んでね、読んでねってばっ!!



非行に走ってるヤツでも必本見りゃ投稿に走る！

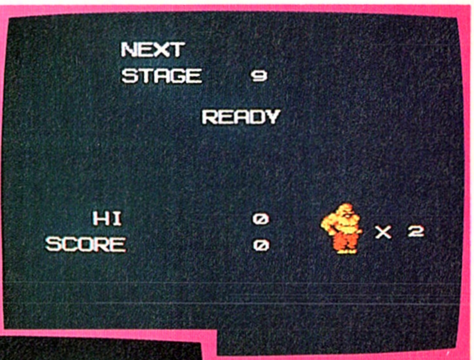
大阪府 通信タイム

やったネッ！ラウンドセレクトコマンド発見だっ!!

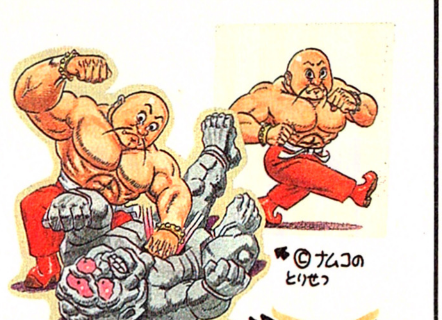
SOFT 5

カルノフ

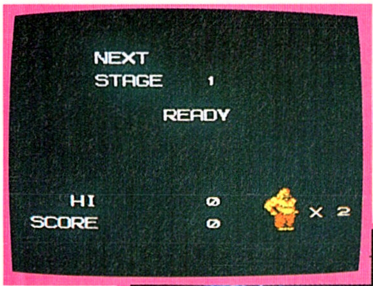
広島県 竹山光一 ｜ 最強装備のスーパーカー！



○ホラッ！ いきなりステージ9からスタート!! ステージのセレクトは、IIコンのⒶボタンを押した回数できめることができるよ!!

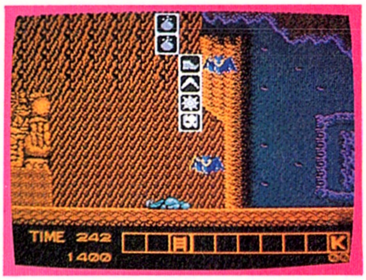








○フツーにスタートだと1面からだよネ
○タイトル画面でIコンのセレクト・✚ボタンの右・Ⓐ・Ⓑボタンを押したままIIコンのⒶボタンを押してスタートだ!!



○ステージ9はムズかしいけど、テクをみがくのには、最高のステージだぜいっ!!

カルノフって、とてもおもしろいですよねー。だけどムズカシすぎて、ちっとも先にススメないよ～っ！ なーんて人もケッコーいるんじゃないかな。そんな人には、ボクがファミコンで初めて見つけた、とっておきのスゴイ技を教えてあげよー!! ラウンドセレクトを覚えればどこでも好きなステージから始めることができるよ。いきなり、ラストステージに行くことだってできるんだゾォー!!

ソフトをもらっちゃおう

ウルトラバグには ソフト10本!!

SOFT 10



どわーっ!! とさけんでから絶句してしまうような、ブッ飛びガンガンのバリバリ技にソフト10本!! ディスクシステム+5本でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本!!

SOFT 5

ええっ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本進呈しちゃうっ!! またはディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ハイパーバグには ソフト3本!!

SOFT 3

スカッとさわやかグレート技には3本、またはアスキースティック！

すぐれた技には ソフト1本!!

SOFT 1

使える小技にも1本あげます。カセット、ディスクお好きな方を！

ふつうの技でも 金・銀バッヂ

なさけなくても技は技。載ることができればバッジがもらえるぜ！

必負ハガキは ぼっしゅうの刑



なあ～んてコトはない！ ご安心を。バッジを2種セットであげる！

最強装備のスーパーカー！

SOFT 1

タイトーグランプリ

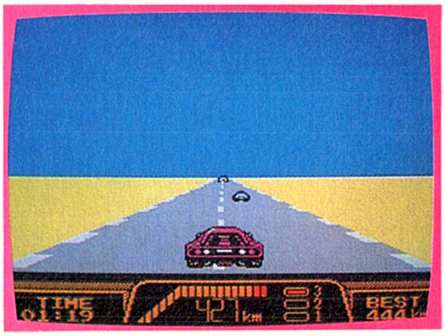
お得技 ｜ 千葉県 中田優子



○名まえとうろくの時に、「MAX502KM」と入れよう



○ゲームが始まったら、マイカーを見てみよう！ 装備しているパーツが、すべて最高のものになっているゾ!!



○最高速度もこれだけ速いと、テクさえあればF1の資格がすぐにもらえるぜっ!!

かせいだ賞金でパーツを買い、マシンをパワーアップする！ 最大の楽しみって、ココだと思わない？

だけど、お金をためるのって、ケッコーたいへんですよね。賞金の高いレースに出て、バンバンかせげればいいんだけど、私はヘタだからダメ！ でも、私が見つけた技を使えば、はじめから最高のパーツを装備してるよ。やり方もスゴク簡単だから、絶対にオススメッ！ ためしてみてネ!!

楽々ポールポジションだ!!

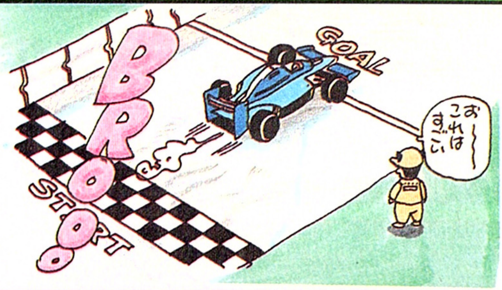
SOFT 1

ファミリーサーキット

お得 神奈川県・菊田淳一

スプリント、耐久のどちらでも、完ペキにポールポジションが取れる技を発見したぜっ!! これでもう先行してる車にジャマされて、スタート直後にCLASHなんてことはなくなるよ。今までにそういう経験のある人で、テクニックに自信がある人はぜひタメしてみるといいぞ！







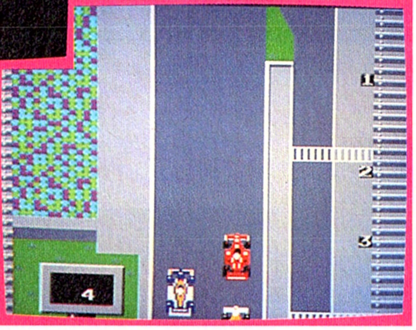
◐スプリント、耐久のどこでもいいからプラクティスを走らせる。2周走るとゴールだけど、そのままゴールさせないで、ゴールライン直後でわざとCLASHさせよう！

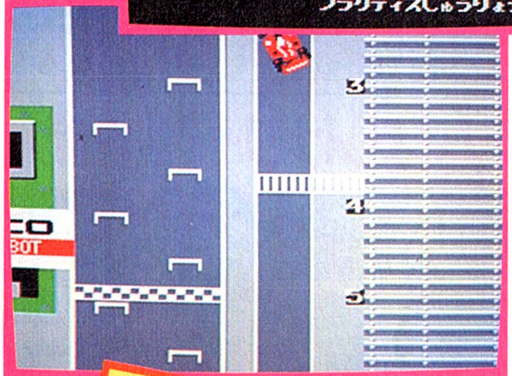
◐すると当然ピットにもどされるよね。でもこの技をやるにはこれでいいんだ。後は、マシンのセッティングなんてよけいなことをせずに、すぐにピットアウトする！

◐モンダイはここからだ、いくらポールポジションが取れてもテクがなきゃダメだぞ



◐するとプラクティスが勝手に終ってしまうんだ！ 自分のタイムを見ると、ナント20秒台が出ているではないか。このタイムなら、当然ポールポジションはイタダキだっ!! これなら私のような初心者でも、楽々ポールポジションを取ることができる。実力じゃなくても、やっぱり気分がイイもんだっ!!





◐ピットアウトしたら、✚ボタンの左を押しながらⒶボタンで加速させる。後はナムコタワーのmの字が消えるまで、画面をスクロールさせてからマシンを上に走らせる

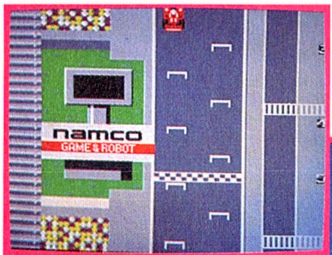
必本買って明日への活力

大阪府 はなくそ太郎

こんなカッコでゴメンナサイ!!

ファミリーサーキット

バグ 香川県・奈良勇二

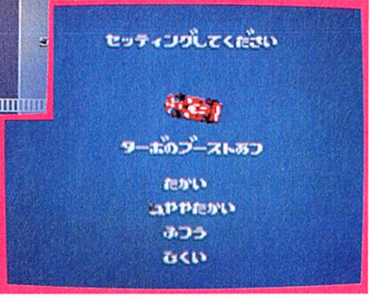


◐マシンが画面から消えたら、スグに左右どちらかに曲げる！



◐まず、マシンを本文とまったく同じようにセッティングしよう！

見たらエーッ！ と言うような技を見っけたぞ!! プラクティスならどこでもできるけど、セッティングはターボをたかくして、ギヤひはかそくじゅうし、ハンドリンはかるい、にしておかないとこの大バグはできないんだ。



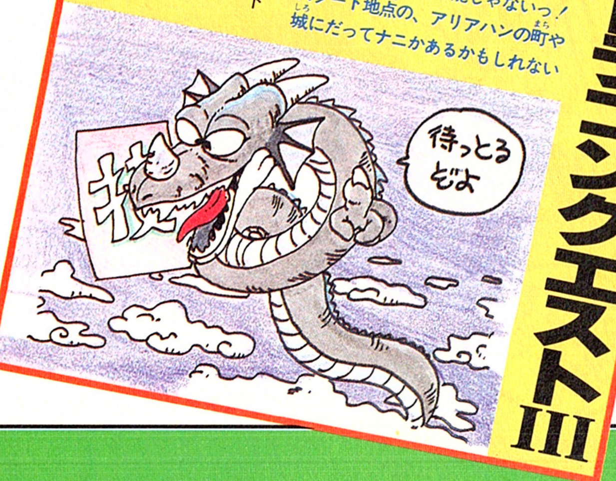
◐するとプラクティス終了画面になるから、セッティングを選んでみよう！ ゲゲッ…マシンがナナメになって、矢印までバグってるぞ!!

次号のお題 ドラゴンクエストIII

お次のお題も、前号に引き続きドラクエIIIだっ!! このゲームは、奥のふかぁ〜いゲームだから、スゴイ技がたくさんあると思う。ヤリ込んだ人もたくさんいると見て思いっきり期待しているぞぉ〜!!



◐先にススムだけが能じゃないっ！ スタート地点の、アリアハンの町や城にだってナニかあるかもしれない





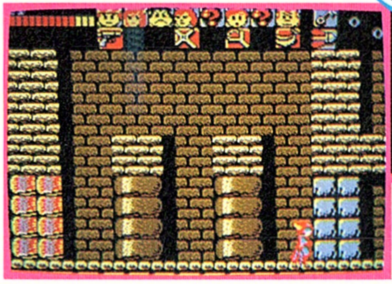
早く投稿しないと載りおくれるよ！

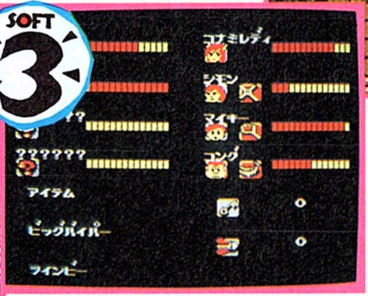
大阪府 高橋一正

コナミ一座のかべのぼり

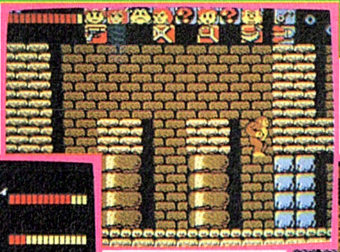
ワイワイワールド

お得　東京都・奥山文康

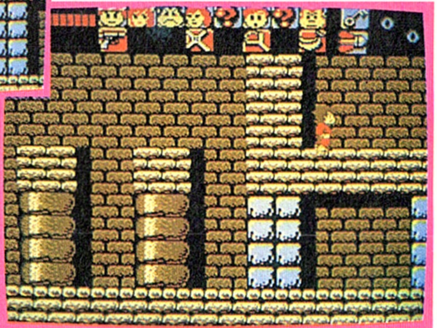




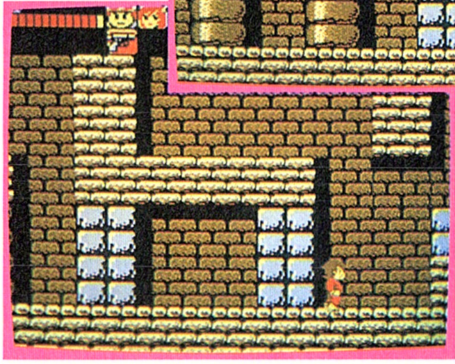
○モアイのステージで、この場所まで来てみよう。本当は、モアイ、コング、月風魔でなければこの先にススムことができないんだ!!



○そんな時はあわてずに、ジョイカードを用意しよう！ Ⓐボタンを連射に合わせたら、マイキャラを壁にピッタリくっつける。これで用意ＯＫだ



○しかし、先へススムために必要な弾丸は、一発残らず無くなってしまった!!



○✚字ボタンの上とⒶボタンを押すと、キャラが変りながら壁の上に行くことができるんだ！

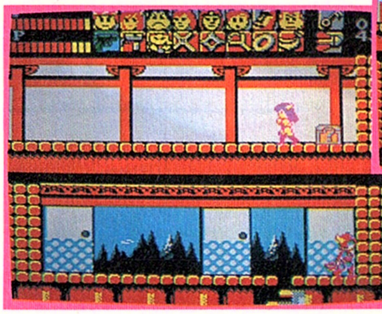
○後は下におりるだけ！ これで先にススムことができるぞ!!

このゲームは、特定のキャラを使わないと、クリアできないステージがあるよね。たとえば、モアイのステージだと、壁をコワさないと先へススメないんだ。でも、ジョイカードがあればダイジョーブ!! 今まで行けなかったステージも、この技を使えば簡単に行くことができちゃうんだぜ!! それに、強力なアイテムも、早めに取ることができるんだ。ただし、この技はモアイかコングを含めて、仲間が４人以上いないとできないからね！

アイテムほしけりゃ頭を使おう!!

ワイワイワールド

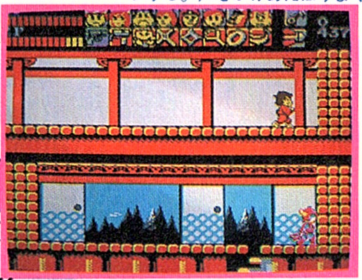
お得　栃木県・粕谷竜也



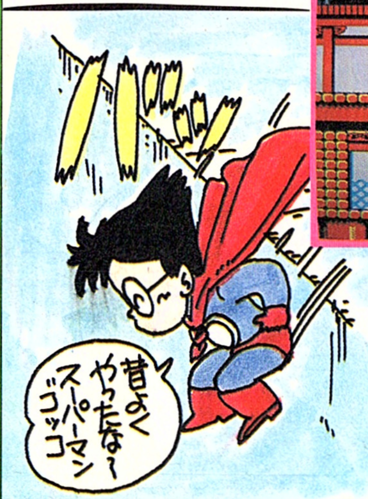


○まず、宝箱を取りたい人（例えば、ライフがナイ人）が、もう１人の上に乗る

○下の人がジャンプしたら、タイミングをちょっとだけズラして上の人もジャンプする。声をかけあえばうまくできるよ

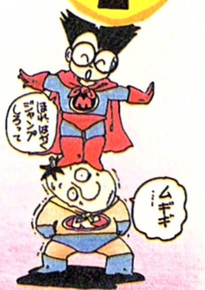


○上にのぼったら、ゴエモンに変って宝箱を取る。ハートが出たらライフの少ない人でハートを取る



２Ｐの時だけできる、スゴイ便利な技を発見したよ！ ゴエモンのステージでしかできないけど、アイテムを取ったりするのにおススメ!! 他のステージでは、高い所の敵キャラを攻撃するのに、とっても役に立つよ。でも、２人のイキを合わせなきゃダメ!!

取るもの取ったらさようなら!!



ワイワイワールド

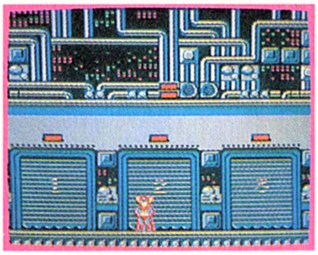
ワープ　岩手県・佐藤毅





○マントがほしい人は、とりあえず、地獄面のココまで来よう!!

○マントを取ったら、このブロックの上に立つ！ 後は、✚ボタンの下を押すだけでＯＫだっ!!



○アラ不思議！ どういうワケか、スタート地点のシャッターの前までワープしたぞ。ライフが少ない時は便利だね！

なんとなくチャッカリした技だけど、それなりに役立つ技を見つけたよ！ 場所は月風魔ステージで、マントが置いてあるブロックのすぐ近くだ!! 自信のある人は、そのままススんで月風魔を助けてもいい。まだ自信が無い人や、パワーの少ない人なんかは、この技を使うといいヨ。

アラ稼ぎもいいけれど…

パチプロパチ夫くん

パスワード　大阪府・野田伸幸

パチ夫くんって、ホントにオモシロイですね！　あんまりオモシロイから、毎日やってたらヘンなパスワードを見つけちゃった!!





○パスワードを“しいどりいむしいどりいむしいどりいむしいどい”と入れて始めると、42台打止めで得点と持ち玉の表示がオカシイぞ!!
○でも、カウンターへ玉を持って行くと、次のジョイ店に行ける。ここで、規定台数の８台を打止めにするとエンディングだ



○これでオイラもパチプロだ！　とよろこびながら画面を見ると、おつかれルーキーとして表彰されている。しかし、画面の下を見るとバグッているではないか！　うーん、やっぱりパチンコでイカサマはいけない、自力で止めなきゃダメなんだ

アッという間に1000発だっ!!

ワイワイワールド

お得　東京都・本間弘志



仲間を生き返らせるには、１人につき弾が100発必要ですよね。そんな時は、この技がオススメ！　弾が簡単にふえるよ!!





○とりあえず、弾を100発ぐらい集めて、どこのトバク場でもいいから、とにかく行ってみよう！
○サイコロの出目は、一定の法則をもっているんだ！　だから、何回かカケてみて、チョウの出やすいパターンをさがしだす。チョウが出やすいと思ったら、ジョイカードのⒶボタンを連射にして押しっぱなしにしてみよう！　後はだまってみてるだけ、何も考えなくてもいいからスゴク楽だよ。弾がすぐに1000発になっちゃうから、いちいちパスワードを聞いてゲームをヤリ直さなくても、仲間を生き返らせることができるネ



ネタは∞の力をもっている!!
静岡県　ショッカーアキラ

今号のおまぬけちゃん

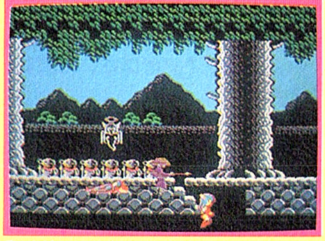
えっこんなんあるのオ〜！

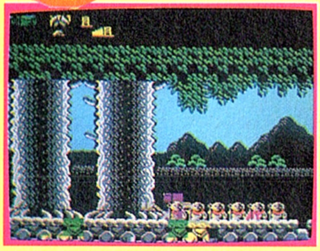
コナミのワイワイワールド

バグ　石川県・地井良介



○コナミマンを殺す時も同じ。花が散るかわりに霊体がぬけだした瞬間画面を変えればいいのさっ！





○バグッたらもうどうすることもできない。ゲームを続けたい人はできない技だ。ただ応用技として、死ぬ寸前、倒れた時に画面をかえると死んだはずのキャラが生き返るというお得なことを楽しめるのも事実!!

仲間を殺してでもバグ面を見たい人におすすめの技をひとつ。まず２人用でゲームをはじめる。場所は階段のある所ならどこでも大丈夫。やり方は、どちらかひとりをわざと殺す。例えばコナミレディを殺させた場合、死ぬと花になって花びらが散るよね。その瞬間、コナミマンが階段を降りるか登るかして、画面を変えるとバグるぞ！

募集

なさけなければなさけないほど高く評価するこのコーナーッ！　別になさけないものじゃなくても、じぇんじぇん得にならない技なら大喜び！　キミのみつけた“これぞっおまぬけっ!!”をハガキに書いておくってくれ！　どんなソフトにもかなりあるもんだよ。

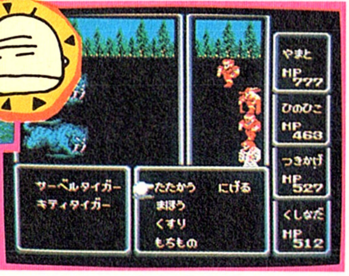
ボク名前を変えました…

ファイナルファンタジー

コマンド　徳島県・藤高広平

ファイナルファンタジーってスゴクおもしろいから、もう２回もやっちゃった！　で、２回目をやってる時に、ヘンなコマンドを見つけたんだ。絶対にできるから、おヒマな人はぜひやってみて！

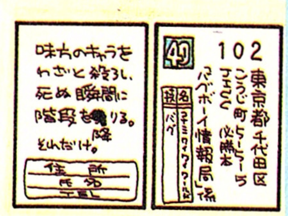


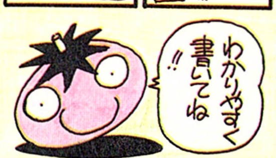


○ポイントは、試練の城の近くにある草ムラだ！　ここをグルグル歩きまわるだけだ
○ホラッ！　サーベルタイガーのハズが、キティタイガーと表示されているよっ!!

ハガキ出してねえっ!!

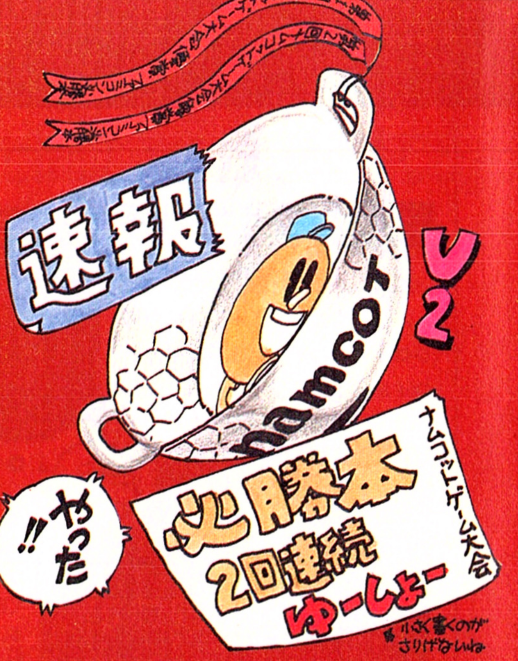
あなたはハガキをムダに使っていませんか!?　例えばTV局のプレゼントクイズに送ったり、なんだかわからない雑誌の懸賞に応募したりです。あんなの当りっこしないんですよ。たくさん出すほどバカをみます。しいてはあなたの人生、命まで奪いかねません。大変危険です!!　その点このコーナーに送れば、あなたの幸福と安全は確かなものとなるんです!?





読んで笑ってためになっちゃう!!

FNN



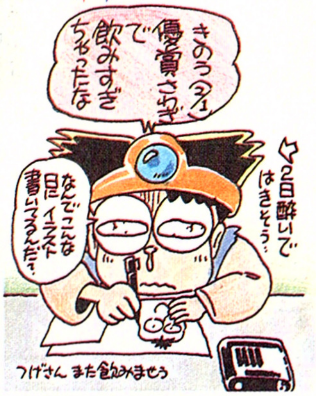
もぉーっファミコン界は右を向いても左を見ても、上下ナナメどっこを向いてもドラクエIIIザンス。で、せめてFNNくらいは、ドラクエIII抜きでやろーって思ったんですけど、気がついたらやっぱりドラクエIII大特集でスタートしちまうのであった。

必本は、小さな巨人です

千葉県「ゆき」

祝 発売記念 DRAGON QUEST III 大特集!

今回はドラクエIIIのためにチョットおしゃれしてみました。三郎といくらのお笑いハーモニーです。きっとみなさん、お喜びになると思います。心を静めてお読み下さい。



そのうち三郎が、ドラクエIIIネタで埋まってしまう事は、誰にも予想できるだろう。
福岡県・錯乱坊主

ドラゴンクエストIII そして伝説へ………そして三郎のいけにえへ……
奈良県・橘ひでき

おい! ドラクエシリーズの王様、死んだヤツに追いうちをかけるような文句を言うなよな!
「死んでしまうとはなさけない」
「やかましい!」
福岡県・錯乱坊主

♨さすがに、ドラクエIIIに対してイチャモンつけるヤツは、まだあんまりいないみたい。この先、どーなることやら。

☆夜眠れなくて**ラリホー!** ラリホー!! って叫び続けているヤツ!
静岡県・野村順子

☆恥も外聞もすてて下着屋へ行き、**「あぶない水着くださあ〜い!」**と言う根暗な大学生!
大阪府・バグッてテクザー

☆ドラクエIIIの**パーティ**何にする?
と聞いたら、「やっぱ洋風にケーキでいこう!」とほざいた親友T君。
岐阜県・竜王三世

☆ドラクエIIIの予約ができなかったため**ドラクエIV**の予約をしたぞと、自慢しているやつ。
群馬県・鈴木正明

☆夢でドラクエの主人公になり、敵との闘いで死んだ時に眼がさめたら、お小使いが**半分なくなっていた奴!!**
宮城県・佐藤照義

☆ドラクエIIIの発売日に**学級閉鎖**になっちまったクラス!
東京都・渡辺大作

♨なんか本当にあった気がする!

☆世界地理の授業にドラクエIIIの**マップ**を持って来たやつっ!!
山口県・ジャック

☆ドラクエIIIをして「よーし、私は明日から賢者に転職するぞ」と決心を**和尚さん!!**をする
長野県・4番落合

☆遊び人を武闘家に転職させると**酔拳**が使えるとわめくやつ!!
秋田県・ヤクルト

☆今になってや**予約**をしてっとドラクエIIの るヤツ!
愛媛県・小野友徳

☆学校帰りに校門の前で**ルーラ!!**と叫ぶヤツ!
三重県・連射の文ちゃん

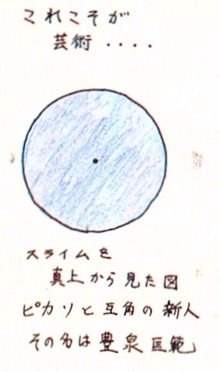
ドラクエのネタってのは、どーしてこんなに多いんざんしょ。そのうち、紙コンがドラクエIIIに占拠されちまうのも、時間の問題ぢゃないだろーか。まっ、そんだけ人気があるんだから、しょーがないか。



山口県・うるとら7－11



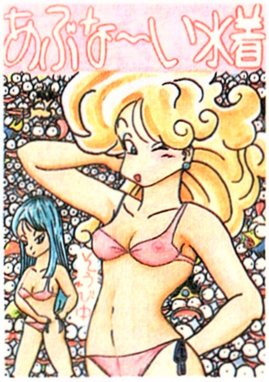
山口県・まんちゃん



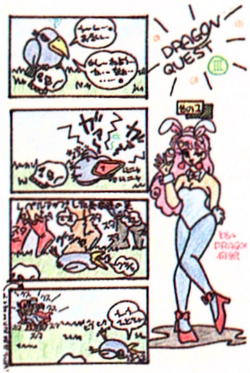
東京都・豊泉匡範



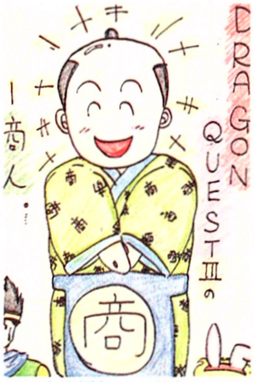
神奈川県・げりちゃん



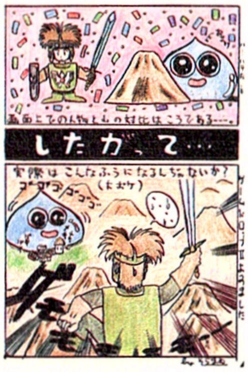
島根県・ラークン



大阪府・DRAGON都絵



埼玉県・YUKKO



栃木県・ラリパッパそらまめ



山形県・P血郎



静岡県・ロンダルキア



岐阜県・有阿半

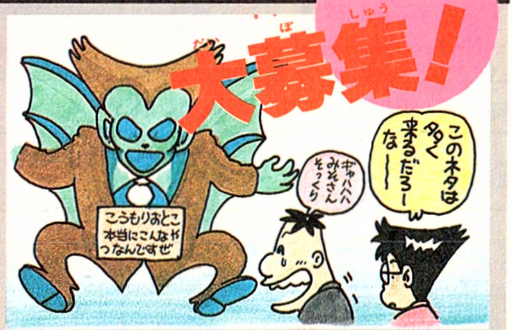
2月26日発売

バグボーイ FNNスペシャル



ねぇねぇ、あのFNNが一冊の本になったんですって！ ウキウキ!! もしかしたら、あなたの描いたハガキがのってたりしてねっ。今までボツってたハガキなんかも、たくさんのっかってしまうみたい♡ もし、自分のハガキがのってたら、これはもう、ずえっったいに買わなくっちゃだわね。お友だちに見せびらかすのもいいし、どっと買いしめて、青春の記念として親せき縁者にくばったりしましょう。

ドラクエIIIネタ大募集！

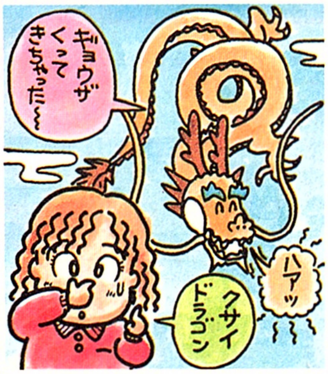


当FNNでは、大々的にドラクエIIIネタのおハガキを募集いたします。どのコーナーでも、ドラクエIIIのネタなら、載る確率が大きくなるのだ。常連を目指すキミは、今がチャンス！ ドラクエIIIをネタにして、常連になっちゃおうぜ!! みんなのハガキによっては、2回目のドラクエIII特集も夢じゃない。さあ、急いで筆をとれ!!

載ってみなくちゃわからない、この感激!!　群馬県　鈴木正明

三国一の大バグ野郎

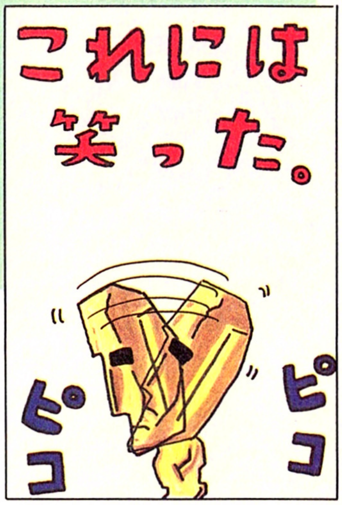
受験生の諸君！　試験がんばってちょ！　そのあいだ、ボクたちはドラクエIIIクリアを目指してがんばるかんね！



今週の三郎大賞

➡群馬県・鈴木正明

グラディウスの敵キャラで登場した、コナミの異色キャラモアイ。ホント、ワイワイワールドのモアイの動きはまぬけでおかしいのだ！



おいサン電子！　なぜ「皇帝の闇」なんていう暗いタイトルが「リップルアイランド」に変わってしまうんだ。正反対のイメージだぞ!!

岩手県・チャレンジャー

やい！　SDガンダム！　そんなに長く考えるんじゃねえ！　そのあいだにこのハガキ書いちまったじゃねえか！

群馬県・いとさん

やいやい！　なんでい、あのエキサイティングベースボールは！　名前見てもだれがだれだかわかんねーじゃねぇか！

三重県・神戸真弓会

燃えろプロ野球をセットし、リセットを何回も押すと、「プレイボール！」ではなくて、「ヘボー！」と聞こえる。しかし僕はそのとおりだと思った。

埼玉県・坂上茂樹

やい！　鬼太郎２！　あんなにしょーもなくなりやがって！　水木しげるは泣いてるぞ！

大阪府・高橋一正

ぼくはジャレコから燃えろプロテニスが出ると聞いた時、12秒間、金縛りになりました。

大阪府・虎那魅兼人

おい！　ロマンシア！　全くわけがわからんじゃないか！

愛媛県
ポッカリアス在間

おい！　エリュシオン！　エクセリオンとまちがえるぞ！　（覚えてる人いる？）

静岡県・Ｓアキラ

みんなーいっき　はおもしろいぞー（うそ）

宮城県・はなじブー

だれかボクと「五目並べ」の２人用でいっしょにプレイしてくれる人いませんか？　何？　五目並べを知らない？　かっかなしいー!!

埼玉県・武中洋親

ウルトラマン、仮面ライダー、鉄腕アトム……この調子だと次に出るのは、月光仮面か鉄人28号か。マジンガーＺかもしれないなぁ……。

大阪府・役立たずのメガンテ

やい銀河の三人のダイキ、ヒロキ、セイギ!!　オメーラ髪形と顔のりんかくがいっしょじゃねーか!!　オメーラ３つ子か!?

広島県・つるには丸丸虫



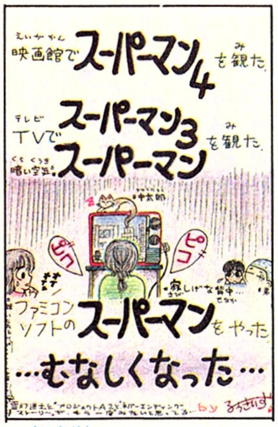
⬆岐阜県・岩松真一



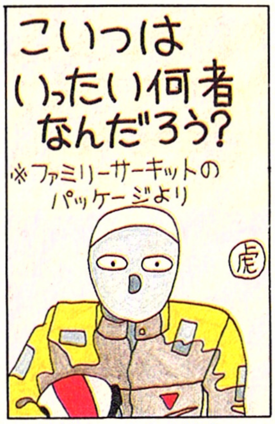
⬆東京都・麗奈



⬆広島県・つるには丸丸虫



⬆愛知県・るうきいず



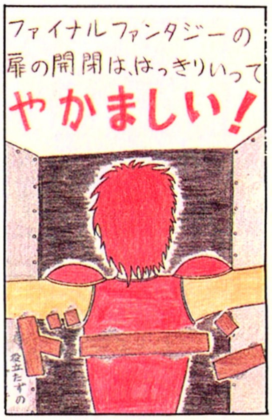
⬆大阪府・虎那魅兼人



⬆東京都・麗奈



⬆大阪府・メーテル阿素湖



⬆大阪府・斉藤克彦

それでは次の方、となりのページにどうぞ

大阪府 メーテル阿素湖



1000円ゲームさん こんにちは

安さバクハツ

みそおすすめゲーム

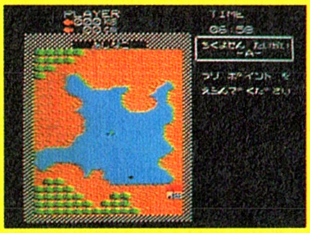
2月にインドへ行こうと思ってたのに、すっかり旅費を飲んでしまったみそでごわす。歌ってしまったという話もごわすが、さっそく始めるでごわす。最初の報告は秋田の蠍くん013番。なんと、ハイパーオリンピックがついに100円になってしまいましたとさ。トホホ…。もうゲームの値段じゃありませんな、ライスチョコと張る日は近いね。

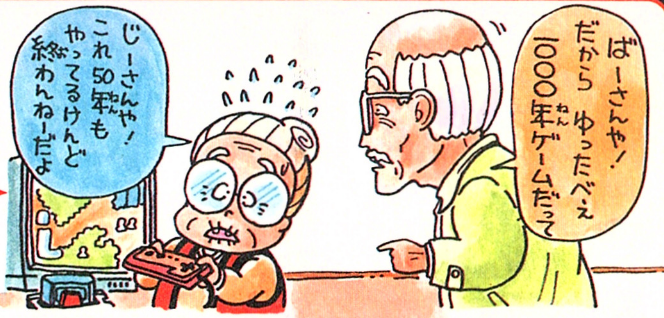
次は山形のなまこデビル11号の報告（なまこは014ね）ミッキーマウスが500円とのこと。やー、500円でも考えるよな、だいたいキャラクター物に面白いゲームなしってなもんで、タッチとかうる星やつらとか、「ねこまたぎ」ばっかしだもんに。ねこもまたぐほど（内容が）な〜んにもないって意味ね。これからつまんねーゲームを「ねこさん」と呼ぶことにしよう。そーだそーだ。決まっちゃった！

今週の1本 ザ・ブラックバス

■ホット・ビィ ■5300円

本格的なつりのシミュレーション。これが意外や！（失礼）面白い!! 湖や天候によってルアーを変える、マニアもうなる設定。1000円台なら㊎だぜ!!





読者のおすすめゲームさん

わたしが最近知って、思わずーはまったソフトが、パズルゲームの『バベルの塔』。最初はちょっとむずかしいけど、要領さえつかめば、あとはラク。わたしは裏面を約1週間でクリアーしましたが、途中ひぢょおに悩んだ面もあり、でんしゃに乗っているトキにも、ブロックを持って歩きまわるキャラが頭からはなれなかったくらい…

単純かつ明快なパズル・ゲーム。私は「バベルの塔」の味方です！

P.S. 安部くんみてる？

◎住所氏名連絡せよ

ほとんど何も言うことなし。おっしゃる通りでごぜえますだ。でも個人的にはボクはあんまし好きじゃない。よく出来てるとは思うけどね。シューティングは嫌いじゃないのにな〜。変なの。

おすすめ レトロGAME！

「沙羅曼蛇」・「ライフフォース」いろいろある（ナイか）けど、もとをたどれば

グラディウス コナミ 原価￥4900

たしかにゲーセンよりはパワーダウンしてるけど できはナカナカ！

特にすぐれている点は

1、きれいなグラフィック（細胞 要塞の断面など）
2、変化に富む全ステージ（モアイ・触手など）
3、多彩なパワーアップ（オプション・レーザーとか）
4、2声なのにすばらしいBGM（特に1・4・7ステージ）

容量が少ないのにこんなに長所があり、なおかつほとんど気にならないちらつき バランスの良さ などを入れれば とても2年前のゲームとは思えない。しかもキャベツゲームの代表●だからどこでも￥980！（高くても1980）それに練習すればだれでもクリアできる（のかはわからないけど かくしコマンドがある）とにかくシューティングは「スターフォース」「ザナック」「ファンタ地蔵」に「グラディウス」があれば いうことナス!!

by 千葉県 沙羅曼蛇 © 1986 KONAMI

◎千葉県・沙羅曼蛇

バベルは、ハマった人はハマッたねー（そりゃそーだ）地味だったけどけっこう良かったよね。たしか同じ時期にソロモンの鍵が出たんじゃなかったのかな。敵がいない面も多かったよね。



無勝手流価格設定コーナー！ 目方でドン！

●ポコスカウオーズ 10円
知ってる人はかなりの通！

●ドラゴンスレイヤーⅣ 2000円
お父さんと妹の背の高さが変わらないとゆーめずらしいソフトだから。

●桃太郎伝説 3000円
100歳になってもおじいさんが死なない。ギネスものと思う。
鹿児島県・スライムクエスト

●燃えろプロテニス 3800円
ファミリーシリーズの3900シリーズに対抗しました。
兵庫県・エクスカリバース
♨これはありうる。マクドナルドに対抗するロッテリアかっての。

●1942は単純だけど面白いので、値段も楽しく1942円！
群馬県・鈴木正明

●ドラゴンクエストⅢ 約50＄
アメリカまで人気が広がりました。
大阪府・通信タイム
♨50ドルっていえば約6000円。経済摩擦が起きかねません。オージャップ！ ゴーホーム!!

●エグゼド・エグゼス 20円
きさまにシューティングを語る資格はない。
三重県・神戸真弓会
♨ト○マはすでに死んでいる。死者をいたぶってはなりませぬぞ。くわばらくわばら…。

今月の看板愛好会

一発



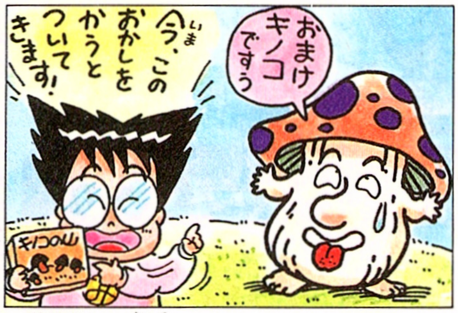
➡大きさは3・6m×2・7m。ドラクエのロゴタイトルがいいと思いません？（福岡県・常富清正）
♨どひゃあ（笑）七五調のコピーがすごいさます。おめえ、消したか？の方がいいと思うがどうか。©宝島

読者の読者による読者のためのハシラ

神奈川県 げりちゃん

♪私ハ♨シ♨ラ、いつまでも八♨シ♨ラ♨
奈良県 橘ひでき

いくらなんでもいないだろ!!



ボクは歯をみがきながらウンチをしました。まぁ　みなさんにもよくあることですね。(ねーよ!!)このような真実こそ笑いの原点。悩まず送ろう!

☆初恋の相手がファミコンのキャラクターだったやつ!
兵庫県・那無呼教団教祖

☆足のうらににきびがあるやつ!
愛媛県・へのかっぱ

☆地理のテストで、ギリシアの首都名を聖域(サンクチュアリ)と書いて、みごと先生におしかりをうけたやつ!!
福岡県・わたしだ

☆PCエンジンの名人になろうとたくらむ、紙コンの隅にコーナーを持つ彼!
千葉県・沙羅曼蛇

☆1秒間に16枚もハガキをボツにする必本編集部!
大阪府・虎那魅兼人

☆いくら投稿してもボツが続いたので、今回で引退を決意し、右かたに針を打ったやつ。
埼玉県・宮本大輔

☆いまだに、ファミリーベーシックが楽しくてたまらないヤツ!
神奈川県・JAR

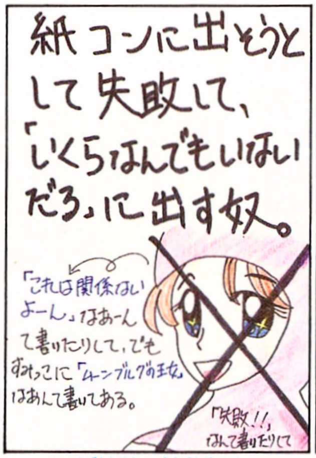
♨オイオイ、危ねーよっ!　そんなヤツ。近寄ってきたら安全バリア張っちゃいそぉー。

☆RPG(ロールプレイングゲーム)をほんの数時間で解いてしまう楽しみと友達の少いヤツ!!
東京都・田辺鉄志

☆どんなハガキにも、ベルマークを張ってしまうヤツ!
兵庫県・ファイティングマン

☆アウトランをやろうとしたらアクセルに足がとどかなかったヤツッ!!
埼玉県・ボッケリアスふすま

♨このヤロー!　俺にケンカ売ってんのか!?



○静岡県・安全第一



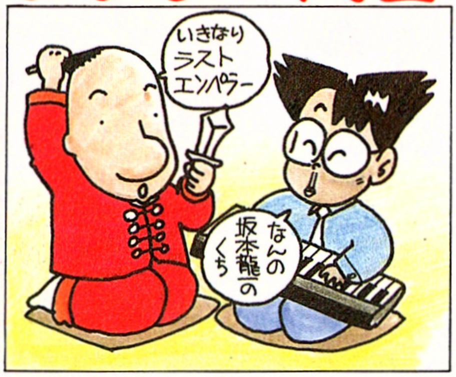
○富山県・テル様



○北海道・アフターバーナーII

禅の心で笑いに挑む!

ナゾラー問答



ようよおう。ハガキくれるのは嬉しいけどさぁ。勘違いしてるヤツが多かったぞぉ!!　このコーナーはリズムだぜっ!!　問題と答えをただ書くんじゃないんだっ!　〝フゥーッ〟マイケルになった気で、〝ハオウッ〟（原稿を書きながらここで2回転している）リズムがあって面白い答えにしてくれよなっ!!　と、言うことで〝ハッゥッ〟今回の作品だっ!!　〝アオッゥ〟（まだ踊っている）〝ハッ〟

●SNKの女の子が活躍するゲームは!?
答①アテナ　②ナニワノ　③モノダンネン
山形県・しょいち

●必勝本の良い点はなんでしょう!?
答①安い　②見やすい　③おもしろい
青森県・モミアゲ小僧

♨よしよし、やればできるじゃないかっ!!

●死者を燃やすことを何と言う!?
答①キンチャンノ　②カソー　③タイショウ
東京都・かんきち

●腸の中に住む寄生虫の名前は!?
答①ヨウカイ　②ギョウチュウ　③キ
岐阜県・必本の雅

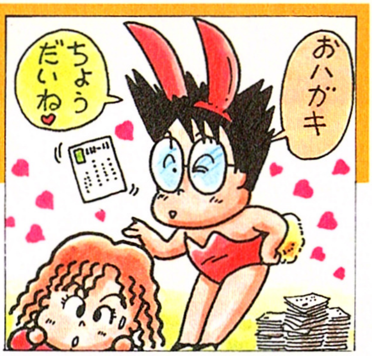
●ドラクエの通貨はなんてえーの!?
答①チオ　②ビタ　③ゴールド
千葉県・小池新一

●スケバン刑事の唯が使う武器は!?
答①ヨーヨー　②ネエチャン　③アソバナイ
取鳥県・ドンパンパン

●テニスやバドミントンの網の部分は何と言うのでしょう。
答①オー　②マイ　③ガット
埼玉県・島田隆一

紙コン アトランダム

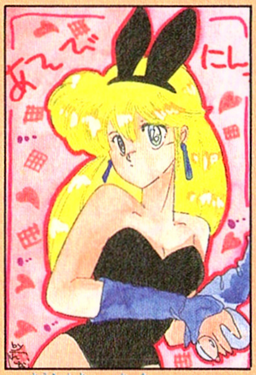
春が近づいてきていることを、カラダの奥底から感じている今日このごろ。ウーン、うずくな…。



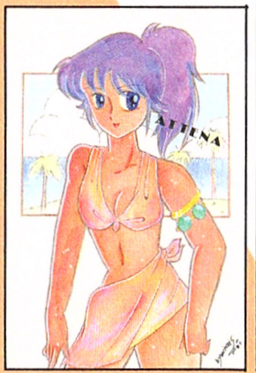
みなさんお待ちかね特別企画
第2回 かばあガールコンテスト



神奈川県・げりちゃん



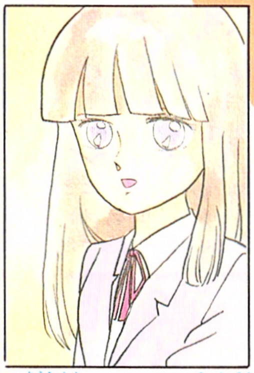
東京都・麗奈



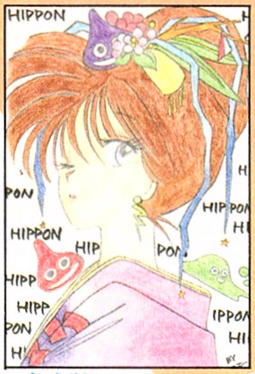
東京都・佐原未来



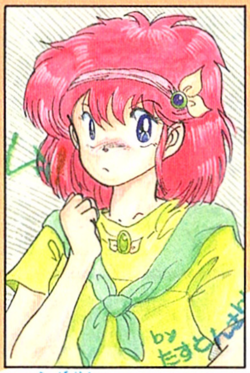
愛知県・るうきいず



東京都・おばけの鬼太郎



愛知県・スライムチーズ



千葉県・たすとんさん

よってらっしゃい 見てらっしゃい!!

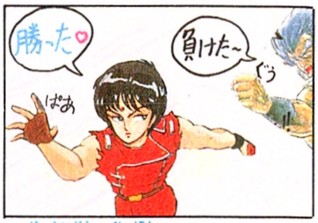
♨多くの人から要望のあった、かばあガールコンテスト。今回も第1回に引き続いての力作ぞろいとなりました。やっぱり、1番多かったのがドラクエIIIのキャラクターのネタ。なかでも、遊び人の数の多さったらハンパじゃないぜ。とゆーワケで、1万分の1の難関（そんなワケない）をくぐり抜けて選ばれたのが、ここにいる7人のギャル達なのだぁ！ ワァ〜！（声援）

今回の高橋くん



エチオピアン・太郎

♨顔とからだのアンバランスさが絶妙！ 見た瞬間に大笑いしちゃったんだな、これが。



北海道・必本ハッカーズ

♨負けたヤツの、ボーゼンとした顔が、ミョーにハマっててオカシイぞ！



神奈川県・中村康之

♨それでも、友だちがいないヤツよりは、マシじゃないだろーか

四コマまんが倶楽部



神奈川県・げりちゃん

♨アハハハ…。ついにプレーリーちゃんまで出てきちゃったよ。それにしても、黒須はシマリスくんにハマる。



大阪府・メーテル阿泰湖

♨………もう、なんのフォローもできない………

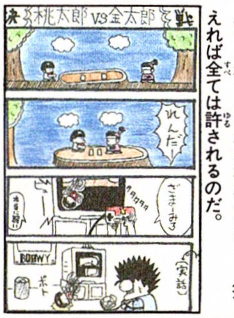
高知県・イオナ・ズン太郎

♨こーゆーことって、よくある。（ワケないだろ！）



大阪府・役立たずのメガンテ

♨このゲームは実在の人物とは一切関係ありません。



兵庫県・ああたん

♨ナニがナンだかわかんないけど、笑えれば全ては許されるのだ。





群馬県・宿題終ったの？

♨最近、ナスを見ただけで必本を思い出す読者が増えてる、条件反射だな。

ハシラを知らずして、何が常連ぞ！ 静岡県・安全第一

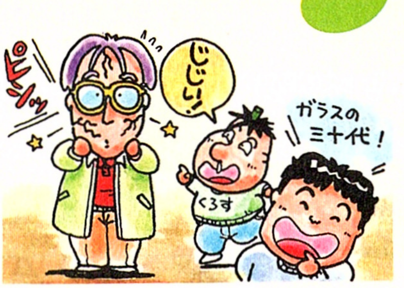


FC誌界の光ゲンジ。次号は2月5日発売です。

愛知県 山本君♥命

君こそファミコンミュージシャン ファミコンスーパーヒットスタジオ

近ごろマジな詞書いてくるヤツのほうが多くなってきた。ここらで一発スコーンとお笑いネタをブチかまして欲しいヨ！ 今回は久々にライトな絵ネタを2発だ。

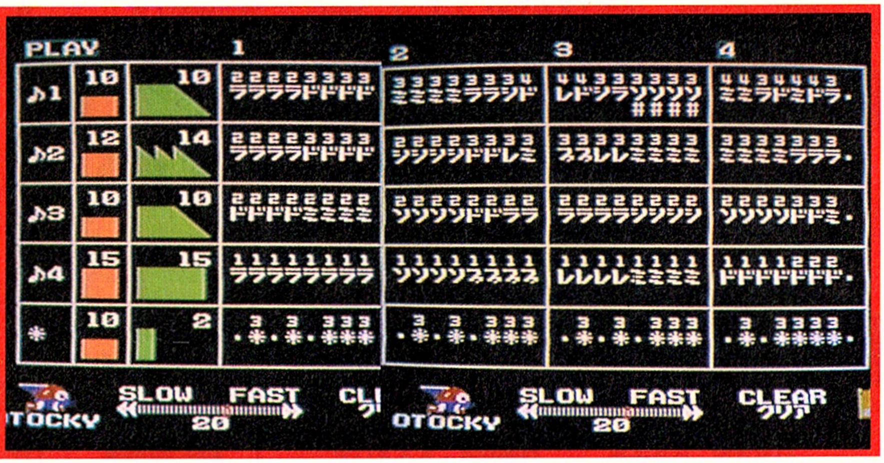


♪オトッキーで作曲だ！

●石橋のオリジナル

今号のサンプル

島根県／石橋洋司



採点表	
メロディー	7
リズム感	3
ポップ度	6
音色	5
完成度	6

重厚な響きがとってもステキ

ちょっとリズムをおろそかにしてるなって感じもあるけど、ナカナカ重厚な響きのする曲だねコレワ。それにしてもずいぶん音符を沢山つめ込んだねェ～。もう少し間をつけて、メインのメロディーを前面に出せばもっと良くなるよ。とっても雰囲気はあるから、今一歩の工夫を！

★ファミスタ'87

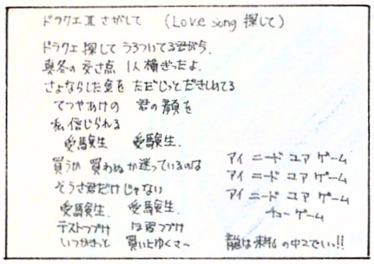
滋賀県／岩崎克彦の友達



◆カイロのCMのマネっつーわけだナ。それにしても、選手の格好がミョーにあってるから笑えるぜ！ みんなもかぜひくなよっ!!

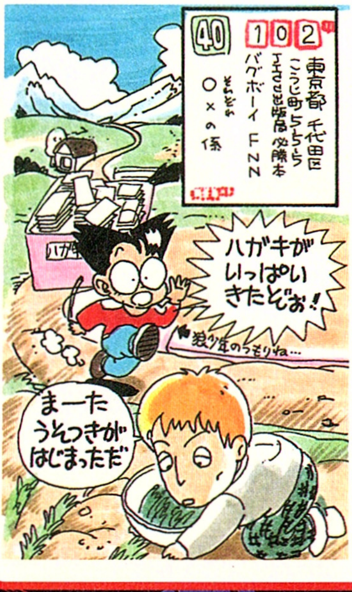
★ドラゴンクエストIII

広島県／石崎龍



◆そうかっ！ 受験生にとって、ドラクエIIIは禁断の果実ってわけだナ。とりあえず、受験が終わるまでは、おあずけっつーことで、ガマンするしかないな。ホントに受験生つーのはカワイソウだぜ!!

キミのハガキで日本全国笑かそう！



ハガキが載れば名前が載るぞっ!! 日本全国に君のセンスとファミ知識の豊さを知らしめるのだっ!! さぁ急げ、この時を逃してはならない!! 今すぐハガキを出すのだっ!!

三国一の大バグ野郎

ソフトメーカーに文句をつけるユーザーのためのコーナー!! 思ったことを心のままにぶつけよう!! ゲームの世界に矛盾やウソは許されない!!

いくらなんでもいないだろ！

いねーよいねーよ！ ずえったいいねーよ!! と笑いながらも心当りにヒヤッとしてしまうこのコーナー!! 他人を告発してあざ笑うもよし、自分をネタにしてイタブルのもよし!!

紙コンアトランダム

絵ネタならばなんでもアリ！ 上手下手は問いません。おまけに、切り貼りネタも増加の一途をたどる、混乱のコーナー。ネタ切れの恐れナシ！

ファミコンスーパーヒットスタジオ

ＦＣ誌界唯一の教養あふれる？ 音楽講座。ほとんどケン坊の趣味のコーナーとゆー話もチラホラ。ファミリーコンポーザーに期待したい。

1000円ゲームさんこんにちは

すばらしいゲームをすこしでも安く!! お得な情報まっています。あなたから私へ、私からあなたへファミコンキッズのお買得情報コーナー!!

こうじまち画報

○ナゾラー問答○

お待ちしてますナンセンス!! ファミコンネタで挑む禅の世界だっ!! 切れ味のスルドイやつを待ってるぜ。

○自分でドン！○

もう、押しつけられたゲームの値だんなんてゴメンだ!! ゲームの価値を自分で好き勝手に決めちゃおう！

○四コマまんが倶楽部○

絵の上手下手よりまずはセンスが大切だね。君だけの世界を４つのコマで表現するんだ。期待してるぜ!!

○ふれあい日記○

日常の生活の中で、ふと感じるあたたかい心。何気ないふれあい…。真心のおハガキ待っています。

イースター
ラフィン・ノイズ

髪の毛を逆立てた。
いつものとおり、ナオキがスプレーとヘアドライヤーで、苦労しながら固めてくれた。
ズタズタのジーンズも安全ピンで武装したガーゼ地のシャツも、もう自分の皮膚のようだ。
あとは、あのステージの上へ出ていくだけ。
土砂降りのようなあいつらのサウンドにのっかって、あの孤独な広間へ出ていくだけだ。
何かにぽおんと弾かれるように。頭の中を真っ白にしながら（本文より）

森田義信著
■A5判
■定価1000円

好評発売中



東芝EMI移籍第一弾
シングル「警告 WARNING」(¥700) 発売中(初回プレスのみ特殊ジャケット)
アルバム「MEAT MARKET」／CD(¥3200)／LP、MT／(¥2800)3/5発売

東京トンガリキッズ

80年代最高の青春小説!!
中森明夫・著
植田敦・写真
■B6変型
■定価880円

有頂天 ケラの遺言（仮）

小林一三・著
■A5判
■予価1200円
4月1日発売予定

VOW バウッ!

宝島読者様が集めた街の爆笑ネタ600発!!
まちのヘンなモノ大カタログ
現代下世話大全
月刊宝島編集部・編
■B6判
■定価800円

好評既刊

プロジェクトC
■まついなつき編・著／B6判……定価850円

ビデオスターリンのチャンネル大戦争
■えんどうみちろう著／A5判……定価1200円

恋は底ぢから
■中島らも著／B6判……定価880円

路上のイノセンス／ドキュメント佐野元春
■下村誠著／写真・岩岡吾郎／A5版……定価1200円

永久保存版1970年大百科 サイケから仮面ライダーまで
■月刊宝島編集部編／B5判……定価1000円

夢の跡／ザ・ストリート・スライダーズ
■宇都宮美穂・沼崎敦子著／四六判……定価950円

定本ストーンズ・ジェネレーション
■鳥井賀句編／A5判……定価980円

アビィ・ロード／ザ・ビートルズ最後の伝説
■ブライアン・サウソール著／富永虔一郎・山内久美子訳／菊判……定価2500円

ザ・ワールド・インディーズ・カタログ
■月刊宝島＋WAVE編／B5判……定価2300円

ザ・スターリン遺影集1980〜1985
■石垣章監修・撮影／A5判……定価2000円

ガールズ・ブック女の子の絶対必要"性"知識
■月刊宝島編／勝見喜也監修／B6判……定価600円

ロックン・ロール ジプシー

ラウドネス二井原実著
■A5判
■定価1000円



ぼくはロックで世界を見た

世界で活躍する
数少ない日本のロック・バンド
ラウドネスのボーカリスト、二井原実が、
アメリカ人の
女の子との恋を
350枚の冒険記に書き下ろした!!

■初めてのアメリカ公演
■イギリスのヘヴィな体験
■ミッシェルとの恋
■アメリカの若者たち
■ロック・ビジネスの内幕
■ロックンロール・クレイジー・ナイト

好評発売中

宝島 COLLECTION
JICC出版局

SUPER GOLD プレゼント

読者プレゼント NO.1

毎号カセット300本が当たる!!

毎号300本のソフトが170名にドーンと当たるHIPPON名物、SUPER GOLDプレゼントだ。しかもキミ達が欲しいソフトを選べちゃうんだ！「スゴイ!!」と思ったら今すぐ下のSUPER GOLDを編集部に送ってみよう。2枚、3枚とためればもらえるソフトの本数が増えるぞ。右の表を良く見てガンバッて応募してね。

30 SUPER GOLD（30GOLD ゴインキョシール1枚）	ほしいソフト1本 抽選で80名
60 SUPER GOLD（60GOLD ゴインキョシール2枚）	ほしいソフト2本 抽選で50名
90 SUPER GOLD（90GOLD ゴインキョシール3枚）	ほしいソフト3本 抽選で40名

★ゴールドがそのまま使える!!

去年大人気の「ごいんきょクエスト」についていたGOLDがこのプレゼントに使えるぞ。30GOLDは30SUPERGOLDに相当するから、アイテムを逃しちゃった人もガンバって応募してね。

★ゴインキョシールもそのまま使える!!

「ごいんきょにおねだり」についていたゴインキョシールだって、このプレゼントに使えるんだ。シール1枚が30SUPER GOLDとして計算できるからね。

今回のFCグッズ



抽選もれの人の中から 10名

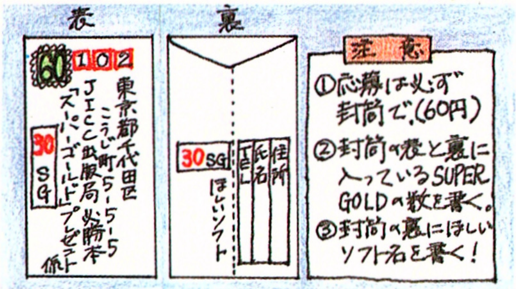
工画堂特製テレフォンカード



ディスクだってもちろんOK

応募方法

SUPER GOLDがたまったら右のイラストを参考にして送ってね。郵送は必ず封筒で、60円切手をはるのを忘れずに！ 封筒の裏にはキミの住所、氏名、ほしいカセットの名前、さらに封筒の中に何SGが入っているのかを正しく赤で書いてね。しめきりは3月4日(金)当日消印有効。発表はVol. 9の予定です。





読者プレゼント NO.2

アンケート・ハガキプレゼント

とじ込みのアンケート・ハガキに答えてプレゼントをもらっちゃおう！ 抽選で合計40名に下の①～④のソフトの中から、キミのほしいソフトが当たっちゃう。FNSの1票にもなるからドンドン応募してね。



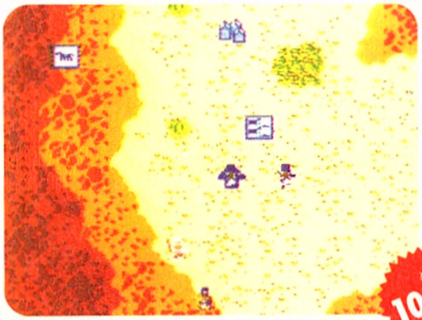
10名

③ドルイド（ジャレコ）



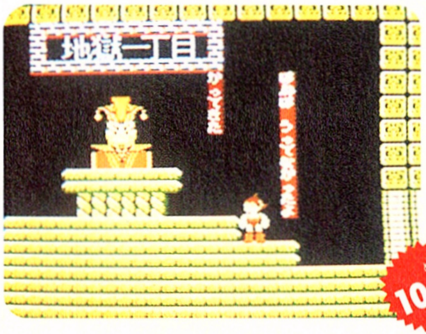
10名

①横浜港連続殺人事件（データイースト）



10名

④ナポレオン戦記（アイレム）



10名

②鉄腕アトム（コナミ）

応募方法

本誌のとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。

ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所・氏名・電話番号を必ず書いてね。せっかく当選しても届かないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに。

「学年」、「最近買ったファミコン必勝本」、「今月買った他のファミコン誌」のところは、あてはまるものすべてに○をつけてね。

しめきりは、3月4日㈮当日消印有効。(消印については郵便局に確認するといいよ)

発表は、4月1日㈮発売のVol. 9のこのページで行う予定です。

なお、官製ハガキでの応募は無効となりますので、必ず、とじ込みのハガキで応募してください。

Vol. 1 プレゼント当選者発表!!

おめでとーっ！ 幸運な当選者の発表です。誌面の関係上、全員のお名前が発表できなくてごめんなさい。他の方々は発送をもってかえさせていただきました。

SUPER GOLD・プレゼント

★ほしいソフト1本

山形県・泉川雅志 栃木県・石橋直也 埼玉県・長谷川貴大 新潟県・村上秋弘 長野県・小峰大作 愛知県・国分栄次 大阪府・山岸忠義 和歌山県・小崎純 島根県・三沢則和 長崎県・鈴木好昭

★ほしいソフト2本

青森県・加賀秀樹 千葉県・篠原司朗 東京都・伊沢輝也 山梨県・宮崎雄夫 岐阜県・尾形造道 滋賀県・植草保宏 兵庫県・安孫子岳 広島県・杉山卓也 高知県・谷岡雪彦 宮崎県・木村繁和

★ほしいソフト3本

北海道・森本幸生 福島県・飯田淳志 神奈川県・西村経 富山県・荒伊勢清 静岡県・石黒邦仁 大阪府・森直道 奈良県・清水憲伸 岡山県・河合篤志 福岡県・山城健太郎 大分県・根岸泰治

★1988年カレンダー

秋田県・室橋洋三 東京都・長谷川圭太 静岡県・国本礼次 島根県・竹永宗規 香川県・吉森勝則

アンケート・ハガキ・プレゼント

宮城県・野村政則 栃木県・大畑洋一 千葉県・侍山浩志 新潟県・大西多恵子 愛知県・立石功治 奈良県・大河内憲和 兵庫県・岡本亜紀雄 山口県・兵村良 徳島県・川崎士朗 長崎県・工藤譲

マグナム危機一髪・プレゼント

Ⓐサバイバーショットダブル

山形県・小山田修二 新潟県・仁藤昌子 大阪府・畑光一

ⒷエアーGUN

岩手県・佐藤晋一 埼玉県・樋口泰

ⒸレーザービジョンGUN図鑑

東京都・清水朗生 神奈川県・小島夢二 岡山県・佐藤敬明

Ⓓマグナムプラモデル

千葉県・滝谷洋 神奈川県・大木義則 静岡県・飯田将一 三重県・中川稔也 愛媛県・加藤克彦 熊本県・森田亮 大分県・河野俊文

Ⓔドックダック

青森県・滝本政美 宮城県・斉藤寛 埼玉県・石黒晴久 横山美智子 川崎竜雄 東京都・高賢洋 金村裕生 立田健太郎 山田洋平 神奈川県・岡福健太郎 高橋宏之 京都府・小藪智孝 柿木原清太 和歌山県・湊祐介 高橋幸久 岡山県・松井完治 広島県・岡原大雄 徳島県・矢野純司 高知県・中川正志 鹿児島県・貴島弘之

Ⓕキーホルダー（エンブレム付）

宮城県・中村祐二 長谷川明美 茨城県・落安理可 東京都・並河利幸 石川県・山本健 静岡県・山下勝弘 宮崎順至 羽根田順子 愛知県・山岸悟 京都府・前田敏明

Ⓖマグナム弾式キーホルダー

北海道・佐藤友治 宮城県・沼田徹 水野忍 栃木県・大橋賢士 埼玉県・児玉文彦 石川県・閏雅史 滋賀県・亀田直人 大阪府・西田誠一郎 兵庫県・三島和彦 大分県・板井直哉

Ⓗオリジナルトレーナー

北海道・山下進 岩手県・菅野一博 神奈川県・毛利健司 石川県・平川勝彦 久志野学 松野木裕之 静岡県・斉藤努 天野敬三 愛知県・大北貴史 三重県・西勇次

アドベンチャー

新感覚のゲームブック！

ウルティマシリーズ

世界人気No.1 ゲームソフトをノベライズ!!



ウルティマI
邪神モンデインを倒せ！ 華麗なる冒険譚の開幕!!◆680円



ウルティマII
邪神は甦った。時間の門を超え新たなる戦いが今！◆680円



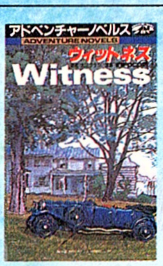
ウルティマIII
エクソダスの封印を解け!!ファミコン化の代表作。◆680円



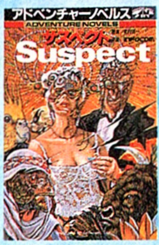
ウルティマIV
8つの徳を求め究極の旅が始まる。シリーズ最終作。◆680円

INFOCOMミステリーシリーズ

ニュータイプの謎ときミステリー



ウィットネス
ロサンゼルスからサスペンス・ミステリの傑作登場。◆680円



サスペクト
仮面舞踏会でいったい何が起きたのか!?狂気の夜に。◆680円



デッドライン
2つの殺人事件は奇妙に絡み合う。謎また謎の連続。◆680円

ADVENTURE NOVELS

"フィクション+ゲームの手法"これがアドベンチャーノベルス。ゴールへと導かれるストーリーはもちろん一本じゃない。この本の中でなら、主人公になりきっての冒険もよし、映画監督を気取ってストーリー作りを楽しむもよし どんなスリリングな冒険に遭遇できるか？ どんなおもしろいエピソードに寄り道するのか？ すべてはあなたの判断とひらめき、それにたくさんのイマジネーションとほんの少しのラッキー次第！

INFOCOMゾークシリーズ

地下帝国ゾークを旅する少年グレイ!!



ゾークI
伝説の地下王国「ゾーク」にいったい何がおこった!?◆500円



ゾークII
深遠なるゾークの謎が再びあなたの前に現れる!! ◆500円



ゾークIII
聖域ゾークの正体が今、明らかにされる時がきた!!◆680円

INFOCOM魔法シリーズ

不思議な魔法を駆使する呪文がカギだ!!



エンチャンター
あなたも気分は魔法使い。黒魔術の妖しい誘惑!! ◆500円



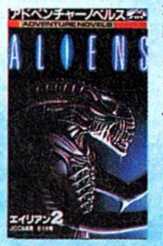
ソーサラー
成長したカールに課せられた新しい試練の旅とは!?◆680円



スペルブレイカー
世界の終末を救うのはきみだ！すべての秘密は今!?◆680円

映画シリーズ

スクリーンの興奮がよみがえる



エイリアン2
今度は戦争だ！ 手に汗にぎる死闘を活字で体験。◆780円



ゴーストハンターズ
怪人・妖怪・モンスターが次々と登場!!抱腹絶倒!!◆780円

ADVENTUR

ノベルス・フェア

きみはどれから読むか!?

漫画シリーズ
コミックが2倍楽しい

どろろ 原作・手塚治虫
48ケ所の肉体を死霊に奪われた百鬼丸に迫る恐怖!!◆680円



手天童子1 原作・永井豪
鬼の世界に生まれた子郎に襲いかかる恐るべき敵。◆680円



手天童子2 原作・永井豪
鬼獄界へ向かった子郎の行く手に暗黒死夜邪来が!!◆680円



オリジナルシリーズ
新しいエンターテインメント

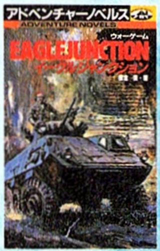
妖法記 辻真先著
江戸時代にまぎれこんだ隼人とみのり。恋と冒険!!◆500円



13人目の名探偵 山口雅也著
パラレル英国に名探偵が続々と登場!!面白ミステリ◆500円



イーグルジャンクション 横倉廣著
現実の装備・武器を駆使!! 実戦シミュレーション◆680円



ゲームバスター魔界大突破 L・フィッシュ編
今古東西のクイズ・パズルが炸裂!!頭脳の格闘技!!◆680円



国内人気ソフトシリーズ
パソコンゲーマー必読!

アステカ
やけつく太陽の下、古代遺跡に展開する謎と幻想!!◆680円



ザ・スクリーマー
サイバーパンク感覚の近未来SFアドベンチャー!!◆680円



帝王の涙
最終兵器「帝王の涙」とは!?敵は宇宙マフィアだ!!◆680円



夢幻の心臓II
エルダーアインの地に光あれ!!邪悪の影との死闘!!◆680円



ウィル
世界5大都市への核ミサイル予告。危機が迫る!!◆680円



カーマイン
人間型歩行兵器との戦いは続く!!SFアクション◆680円



ロマンシア
おなじみファンタジーRPGの傑作。コミック付き◆680円



ただいま注文受付中!

JICC出版局

RE NOVELS

アドベンチャーノベルスは本屋さんで買えますが、お店にない時は次の2つの方法があります。

①本屋さんに注文する
このページのとじこみハガキの横についている注文書の、キミが欲しい本の右側に 印をつけ、住所・氏名・年令・電話番号を記入して、近くの本屋さんに渡してください その本屋さんで買うことができます

②JICC出版局に注文する
本の名前、送り先をはっきり書き、定価に送料250円をそえて、現金書留か郵便振替〔振替＝東京7 170829〕(郵便為替も可)で(それぞれの方法は郵便局で確認してね)、下記まで送ってください 一週間以内に届きます。
〒102 東京都千代田区麹町5 5 5 JICC出版局通信販売係

PC Engine CLUB

ピーシーエンジンクラブ

ファミコンファンに贈るPC Engine情報誌 Vol.5

ネクロが先月、妖怪道中記が今月、そしてRタイプが来月と、ボチボチながらもビッグタイトルが出てきた。販売台数の伸びも順調だしね。それに、そろそろハドソン、ナムコ以外の会社の参入があるらしいんだ。いっぱいソフトがでるのはいいけどスカソフトだけは出さないようにしてほしいね。そういうわけで今回は4月に発売予定の遊遊人生というボードゲームタイプのソフトを紹介しよう。

遊遊人生

ゆうゆうじんせい



- ハドソン
- 4月8日発売予定
- ¥4500

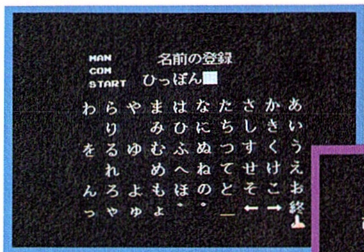
1人でやってもつまらないっ!! 最低3人でプレイしようっ!!

長い人生にはいろいろな事が起きるもの。普通に就職して、マイホームを手にいれ、子供もできて幸せな生活を送っていても、いきなり大地震がおきて財産をなくしちゃったりする不幸な人がいるかと思えば、遺産は舞い込んでくるわ、温泉は見つけるわ、アイドルスターで大もうけするヤロウもいるんだよな、実際。これはそんな人生をテーマにした新しいゲームだ。人生っていっても、ぜーんぜんかたっくるしいところはないんだぜっ! しかもいろいろなイベントがPCエンジンらしく、とってもハデなんだ。1人でなく友達とアソボーぜっ!!

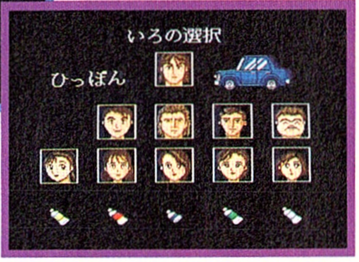
サラリーマン生活か、プロフェッショナルか

ゲームを始める前に、まずは名前を入力していこう。1人で遊ぶ時はコンピュータが相手をしてくれる。最高5人でプレイすることができるぞ。名前をいれるとキャラと車の色を聞いてくる。そして順番をルーレットで決めたらスタートだ。職業選択で、ビジネスかプロを選択するんだけど、ここは絶対にプロコースだ。うまくいけば医者などの高給職になれる。ビジネスだとサラリーマンになってしまうので薄給しかもらえないぞ。トホホ。そうやって職と給料が決まると、結婚!になるんだねえ。あたりまえだけど、マイキャラが男なら女性を、女なら男性を選ぶようになるぞ。さあ、これで前準備は終わった。これからが本番だぜ。キミの行く手には天変地異か、はたまた予想もしないラッキーなことが待ち受けているだろう。さあ、大富豪になることを目標に、ゴールの高級住宅地を目指そう!!

名前とマイキャラを決めよう



▲まずは名前の登録をしよう。名前は全部で4文字まで入れられるぞ。これは、ファミコンと違って濁点とかを付けることが出来るようになっているんだ



▼次はマイキャラの選択。男5人、女5人の計10人分の顔のパネルがある。この中から好きな顔を選べばいいんだ。その後はコマとなる車の色を選択するようになる

職業選択、キミはどっちだ?

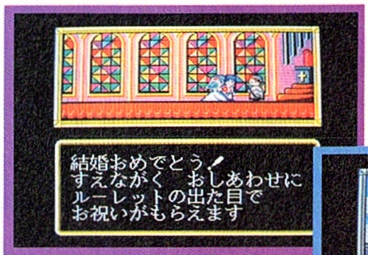


▲プロコースを選ぶと学費やらなんやらかかるけど、もらえる給料がビジネスとはぜーんぜん違うんだぜ。自分の職業が気に入らなかったら後で転職できるようになってるぞ



▼これが金額表示画面だ。そうそう、自動車保険や生命保険は必ず入っておいた方がいい。それと株券とかもね。備えあれば憂いなし。最後で高く売れるしさ

結婚してからが本番だ!



▲ストップ!の場所で全員半ば強制的に結婚させられる。この後、出来れば子供をジャンジャン作った方がいいんだけど、こればっかりは思うようにいかない



▼株は買うチャンスがきたら絶対に買っておこう。絶対に損はしないからさっ。さあ、これからが本番だ! キミの運だけが頼りだぞ。ルーレットまかせだからねえ

ひっぽんくんのハデでゴーセイな人生は…

ひっぽんくんは最初っからサイコーにつきまくってるようだ。職業はもうかる医者になったし、仕返しのところには止まるし、株は上がるし、途中ちょっと事故なんか起こしちゃったけど、ちゃんと自動車保険に入ってたから怒られるだけですんじゃった。いやー、こりゃ楽しい人生だねえ。

START



▲給料$25000の医者になれた。給料日ごとにこれだけもらえるんだから、やはりプロコースを選ぶもんだね



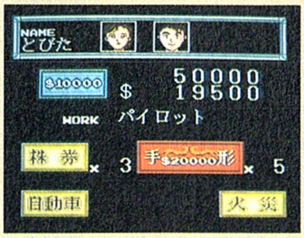
▲株が上がって大もうけ。株は下がることもあるけど最後には高く売れるので買えるだけ買っておこう



◀子供はいないとあとで損することになるんだよね

せっかくパイロットになったのに……

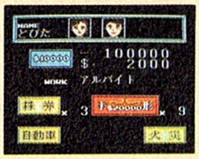
かたや相手のとびたさんは非常に浪費グセのある人。しかも、なにを血迷ったか職業を変えたのだった!



▲残金がマイナスになると約束手形、要するに借金をしなければならなくなる。パイロットの高給があれば……

崖を転げ落ちるような転落ぶりだ!

パイロットからいきなりビンボーアルバイターになってしまった。借金はドンドン増える一方のようだが。

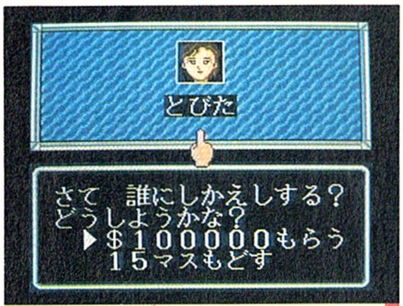


◀この上マイナス10万なんて…。約束手形が14枚になっちゃう…



▲うげげっ、あわれとびたさん、大地震にあう。職を変えてから災難が続く…。ホント悲惨ってかんじだねえ…。





◀これを引いた人は、誰か一人のコマを15コ下げるか、10万$を奪うことができるのだ。ダメージでかいぜえ

◀いっけね、追突しちゃったよ。自動車保険はこういう時必要なんだね

▼こういう事があるから証券類は買っておこうぜ



▶ツキがあればこういう事もある。はずれちゃったけどさっ



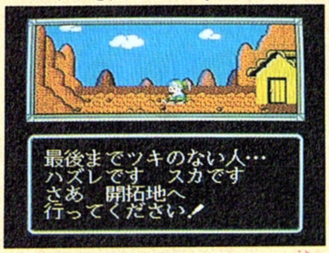
▶でたーっ!こいつが恐怖の仕返しなのだあっ!!



ひっぽんくんと同じく人生の旅に出たとびたさん。最初の職業は、安定した生活、サラリーマンになった。$8000はちょっとキツいかもねー。と思ったら案の定出費がかさみ、どんどん赤いあかーい約束手形が増えて行く一方だ。約束手形を持ってると途中で利子を払わなければならず、そのためにまた約束手形を出しているといった状態だ。途中パイロットという高給職になってなんとか給料で返せると思ったら、いきなりサーファーになるんだ!とか言ってアルバイターになってしまった。それからのとびたさんはもう悲惨!地震、仕返し、罰金といいことナシ。最後に起死回生で一発勝負に出たけどダメでした。開拓地で新たな人生を始めるしかないのでした。トホホ…。

あわれとびたさんは、開拓地行きに…

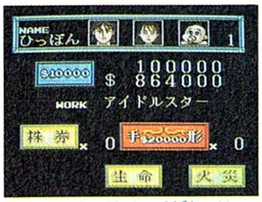
ゴールへ入る前に、持ち金がマイナスだったりトップに差がありすぎた時、全財産をかけた一発逆転のルーレットを回せるんだ。



▲当たる確率は10分の1。よっぽどの事がない限り当たらない。しかし、とびたさんの場合はしょーがないね

のんびりと余生をすごそう

医者になったあと、何を思ったか転職。しかしとびたさんと違い、なんとアイドルスターになってしまったのだ。そのあともツキと運に恵まれて、最後には86万$もかせいでしまった。これであとはラクな余生をすごすだけ。いやー、やめられまへんな、こりゃ。



▲これが最終結果。総合86万$だ。子供は1人だけだったけど、まずまずの成績だね

▶最後はこんな美しい画像を見せてくれる。このままつけっぱなしにしておくのもいいんじゃないか?



▶ゴール!!おつかれさまでした!ゆったり余生をおすごしください



HOT ホットニュース NEWS

4月下旬発売予定

戦国麻雀

■ハドソン■価格未定

牌表示がリアルな4人麻雀！各地の武将を麻雀で倒そう!!

基本的にはオーソドックスな4人打ち麻雀だ。ただしさすがエンジン、グラフィックがいいモンだから、ちゃんと1画面内に4人の牌が表示されている。心理的にいって、やっぱし相手の手牌が見えてた方がいいからね。



◀PCエンジンにしちゃ地味なタイトル画面。開発バージョンてことだけどね

それから、戦国の名の通り、相手になるのは戦国時代の名将達だ。しかも、それぞれ得意とする打ち方があるんだねえ。ホンイツ狙いとかトイトイ野郎とかさ。まあいろいろあるんだけど、だからといって絶対にムリをしない。結構カタい麻雀を打つんだよね。それにRPG的な遊び方として武将を破って領土を広げ、日本を制圧する事もできる。他にルールも細かく指定できるし、ちょっと大人向けのゲームといえるかな。



◀ゲームモードはノーマルと合戦の2種類が用意されている



◀ノーマルモードの対戦相手を選ぶ。どいつも一癖ありそう…



◀こちらは合戦モード。プレイヤーが信長を選ぶとこうなる



◀天下人、秀吉はナカナカ曲者。この時は、満貫で和了った

PC ENGINEクラブ特別企画

邪聖剣ネクロマンサー おたすけQ&A

ネクロマンサーが発売されて1ヶ月。もうとけちゃった人も多いんじゃないかな？　そんな中で、どーしてもこれがわかんないっていう質問の中から3つをセレクトして、シナリオを作ったターミネータ辻さんに答えてもらおうというわけだ。それから特別おまけで、なんと普通は絶対に見つからないというある特別な装備のヒントまでくれちゃったぜ。

Q 女神の髪飾りがどーしても見つからないんですけど…。

A ユツリア地方には4つの洞窟がある。4つ目は見つけたかな？



そいつが見つからないのでミオネリアを助けられない人が結構いるんだよな。実は4つめのダンジョンの入口は見えてないんだ。どこにあるかっていうと、メノースの町にあるんだね。町の左側に女の人の像があるだろう？　そこから上へ7つめのところで調べればいいんだ。壁があるって？　左から回り込めばいいんだね！　あとはダンジョンの中を探索すればいい。古文書にヒントが書いてあったんだけどなぁ…。

Q 第3の聖杯を見つけたけど、ネクロはいったいどこにあるんですか。

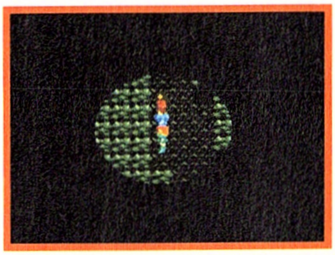
A 聖杯3つとエギノスの書がなければネクロマンサーは復活しない。



要するに最初は剣の形をしてないってことなんだ。これは、あることをすれば簡単にネクロになるので割愛させていただくとして、ネクロにはまだ秘密が隠されているんだね。復活したネクロマンサーは神の祝福を受けていないただの剣なんだ。ということはどこかで祝福を受けなければ本当の力ではない。それはいったいどこに…。と、今回はここまでにしときましょうか。

Q バタゴニア地方からユーフォニア地方へ抜けられないんですけど…。

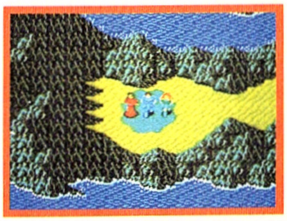
A ここを抜けるには、まず娘の像を復活させておかないといけないんだ。

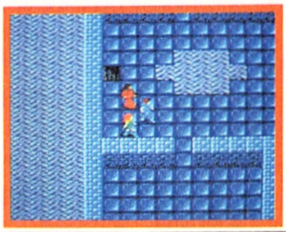


娘の像をダンジョンの中で見つけて、魔導師の村で復活させてからでないと話は始まらないぞ。復活させたなら、とりあえずダンジョンの中に入ってみよう。そうして、下の層の左側にいってみよう。そうしたら、左側の壁をつたっていくんだ。そう、なんと隣の大陸に行くには壁ぬけをやらなくてはいけないという凶悪な仕掛になってるんだ。いやーどうもすみませんねえ、陰湿で。へっへっへ。

Q 道具リストに載っていない最強の物があるって事なんですけどそれはいったい…。

A ミゲルアーマー、ミゲルシールドの事かな？





これらは最強防具で、身に付ければボコボコ死んでいた魔法使いもぐっとタフになるぞ。ヒントはパタゴニアのある場所に立ってあることをすればいける。そこは地下でも地上でもないのだ。もっと詳しいヒントは次号でやるから待っててくれな。

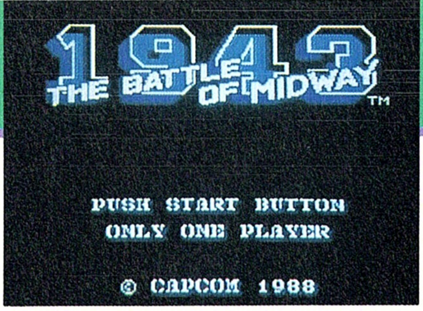
THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1988

NEW SOFT STREET



イエーイ!すがわらのみちざねって知ってるかい?知らない。あ、そう。すっかりくじけたところで今回もいってみよーっ!!ゲーセンでバリバリの人気シューティング1943がカプコンから。ジャレコの燃えろシリーズ第2弾テニスの登場!外人の声がシビれる。あ、おれも外人か。イエ〜〜〜イ。ビリビリ。

タイトーさんからワードナの森とレインボーアイランドがでます。それから真田十勇士はコトブキから。ホームズの第2弾霧のロンドン殺人事件はすっかりアドベンチャーしてるぞ。アニメでカムバックの赤影、それからまだまだいっぱいあるぜーっ!! ウンバババ。



1M／カプコン／4月発売予定／価格未定

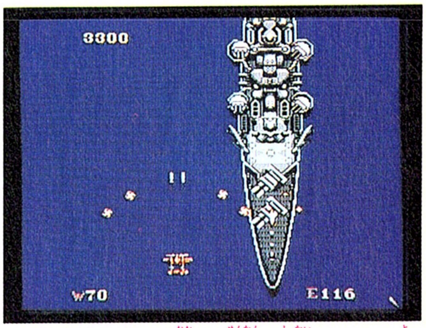
NINETEEN FORTYTHREE

1943



宙返りとPowで一世を風靡してしまった名作シューティング「1942」のパート2ってわけで生まれたのが、この「1943」。1942の次だから1943。スルドイ名前だなあ。

さて、ゲームの中味は前作をさらにパワーアップ。それもゴテゴテし過ぎず、物足りなさを感じさせずの見事なバランスの仕上がりで……。ゲーセンマニアよ泣いて喜こべ！



▲エ、エッー。こんな大きな戦艦が視界にじわじわ飛び込んできたらビックリするよなあ、もう。でも、ちょっと得した気分もしてウレシかったりして

大型の敵艦・敵機は想像をはるかに越えた

君は45年前のトップガンになろうとしている!?

1943年、ミッドウェイ海域に集結した日米両軍は死闘を続けていた。そこで、なぜか君は米軍のパイロットとなり、日本軍をやっつけなくてはいけない。え？　米軍？　そうそう君は米軍側だ。とにかく大和を沈めるんだ。



◀サイドに味方機をつけて、戦う手もある。この状態を長持ちさせられる人は偉い人



▲各ラウンドは上空での対空戦と、低空での対艦戦に分かれている。この写真は自機がブイーっと下に降りてるところ。右から砲撃する駆逐艦が、生意気にもこっちを狙っているぞ





◀雲の切れ間から出てくるとは、思わず意表をつかれたぜ。オーサノバビィーッチ!!



▶オー！ ガッデム。敵が目の前で宙返りしやがった。自機もA・Bボタンで宙返り可能

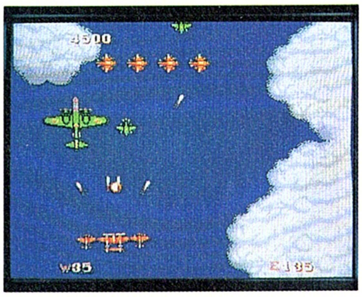
Powを撃て！空に浮かぶ神のお助け

「1943」の最大の楽しみは、何と言ってもパワーアップの気持ち良さにつきる。赤水編隊を全滅させると現れるPowを撃って、望みのアイテムに変化させ、苦難をのがれよう。

そして、忘れてはならないのが宙返リテク。「1942」の頃と変らぬ重要テクだ。せっかくの大空だ。立体的に（？）飛ばなくっちゃ。



◀施回する赤水編隊を全部落とせば、Powが出現する。知ってるよね



◀要所要所で憎らしく出てくる大型機。ファック・ユー・ベイビー・カモン！

やっぱり撃つのは快感だ

シューティングゲームの快感を、忘れかけそうな時ゆえに、「1943」の存在はやけに輝かしい。次から次へと立ちはだかる敵（それも異常に大型の）をバッタバッタと沈めながら、も一度単純に熱くなれそうな予感が伝わる。そう思いません？　というわけなので、シューティング離れしちゃってる人も、「1943」からは目が離せそうにない!!



1M+音声チップ/ジャレコ/4月発売予定/¥5500/SSG

燃えろ!!プロテニス



"燃えろ!!プロ野球"に続く"燃えろ!!"シリーズ第2弾がこのプロテニス。リアルタッチのグラフィック、音声チップの搭載による肉声そのものの審判コールと前作プロ野球のイメージはそのまま継承されている。テニスは野球を越えるヒット作になる…かな!?

燃えろ!!シリーズ第2弾。プロテニス登場!

発音はイギリス式 審判コールがシブイのだ

プロテニスのウリは、音声チップによるリアルなサウンドとファミコン離れした(ホメテルつもり)キャラクターだろうね。実際にプレイしてもサウンドとグラフィックの迫力とリアリティーはなかなかのものだぞ。

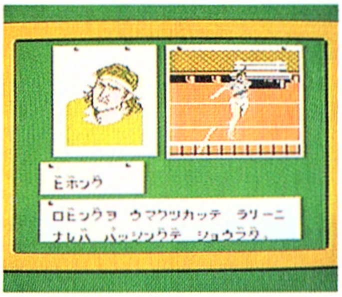
あと、ゲーム画面がサーブ時と通常のプレイ時と2種類設定されているっていうのが今までになかったパターンかな。

プロテニスは、初めてプレイする人でも、ごく自然にゲームが楽しめるように作られているようだ。今までのテニスゲームの中でもとっつきやすさは一番だからね。

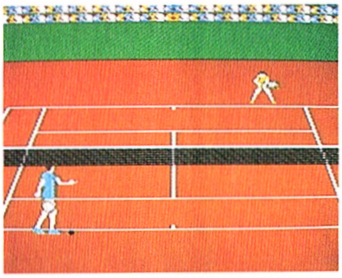
世界の一流プレイヤーが 大集合?!

このプロテニスに登録されている選手は16人。男女各8選手ずつ登録されているのだ。もちろん各選手はそれぞれの個性、特徴を持っている。例えば、"足が速い"とか"サーブにパワーがある"という具合にね。

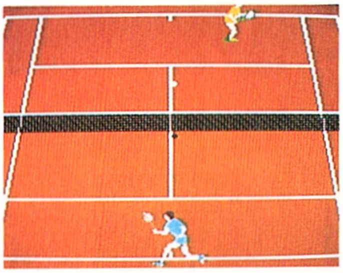
ただし、実際のゲームでキャラを選ぶ場合、試合は、男子なら男子、女子なら女子の選手同士の対戦になる。これは、2Pモード、トーナメントモードいずれも同じだ。



◀各選手のプロフィール画面。この画面で選手の個性をよく理解して自分に合ったキャラを選ぶのだ

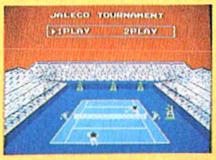


◀サーブの時はこの画面になるのだ。ファミテニと比べるとサーブはずっと入りやすいぞ



◀通常のゲーム画面だ。対COMの場合はプレイヤーはずっと手前側になる。2Pの場合は交代ね

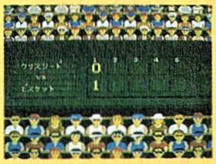
トーナメントモードだってあるぞ!!



◀1Pを選ぶと対COMのトーナメントモードになる。ちなみに2Pを選ぶと普通の対戦モードね



▶選手は男女各8人の中から選ぶ。選手には、それぞれ特徴があるから自分の好みのタイプを選べる



◀試合経過は、このスコアボードに記録されていく。第1ゲームは、レシーバーのビスケットがブレイク



▶トーナメントに優勝するとこの画面になる。だが、優勝への道はなかなか険しいのだ

これが、燃えろ!!プロテニスの全登録キャラ、16選手だ。

キャンドル



◀確実で速いサーブを打てる

キャホー



◀サーブアンドボレーが得意

ビボング



◀ラリーになるとパッシングがひかる

ブランデー



◀ストロークが得意。足も速いのだ

マケンドー



◀ネットギワのプレーが得意

ベカーリー



◀ファーストサーブの威力はNo.1

ゴネルズ



◀ネットに出て勝負するのが得意

ハンバーグ



◀フットワークには定評がある

ビスケット



◀ストロークプレイで力を発揮する

バージ



◀ボレーの切れ味が鋭い

マルーブ



◀粘り強いテニスが身上

マンドリアン



◀サーブアンドボレーが得意

サマチーヌ



◀トップスピンに力がある

ナブチョロア



◀パワーとスピードのサーブが強力

クリスシード



◀ストローク戦ならNo.1

グラファーヌ



◀フォアストロークは男子なみの力

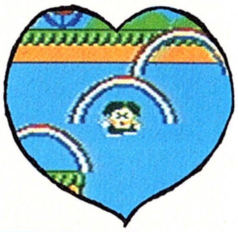
レインボーアイランド

■タイトー　■4月発売予定
■価格未定　■カセット

かわいいゲームが好きっ♡ ファン待望の名作だ!!

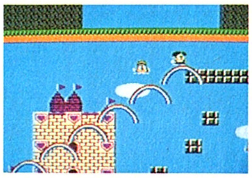
タイトーの人気アーケードゲーム「レインボーアイランド」の速報だっ!!

レインボーアイランドといえば、熱狂的ファンを持つ、やや思考型のアクションゲーム。「やや」がつくのは、あくまでもタイミングと敵の動きのヨミが主要なのだが、きちんとした判断力とパズル性も必要とされてるゲームだから。基本的にロードランナーとかとは違うタイプなんだけど、やっぱりちょっとだけ頭を使わなくっちゃなのだわ、なのだ。そう、同じくタイトーの「バブルボブル」の感じといえばわかりやすいだろう。

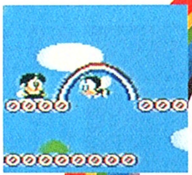


さて、そんな絶妙バランスの思考＋アクションが、このメルヘンチックな世界で繰り広げられる。あちこちに置かれたアイテム、敵をやっつけたあと出現するアイテムなど取りながら画面の上へ上へと向かいゴールを目指す。上に昇るのも、敵から身を守るのも常に使うのが「虹」。一定時間たつと消えてしまうのは残念だが、「虹」を使ってゲームするなんて、それだけでゲームが楽しくなってくるってわけね。

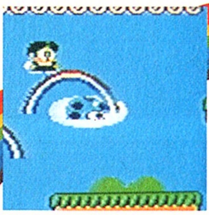
斬新な設定でプレイヤーを夢中にさせるレインボーアイランドのお話でした。



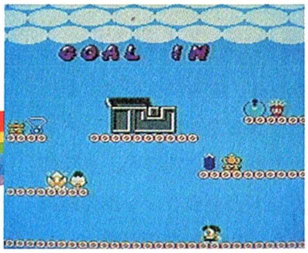
◀上に昇るためには、虹を段々に積み重ねていくのが原則。敵に気をとられてのんびりしてると足元の虹が崩れ落ちてしまう



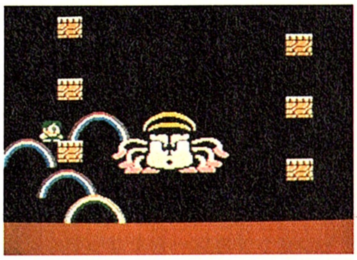
▼ほーら、見ての通り虹は敵を封じ込めることだってできる。虹と頭は使いようなのさ



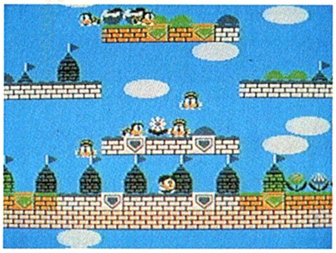
▲もちろん虹をかける時、先っぽで敵をつつけば、もう立派な武器！



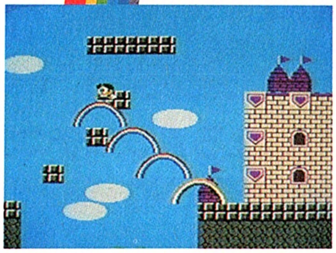
◀やった。ゴールイン。G・O・A・L・I・Nの文字が一文字づつ表示されたのであります。ごほうびにボーナスアイテムがあっちこっちに散らばってます



▶2面ではボスキャラとの対決もあります



◀スタート地点。敵に触らずにアイテムを取る。ただそれだけのことなのに……けっこう大変



◀おおっとー。虹の色が変わった。コレ、虹が落ちるぞっていう徴候ね

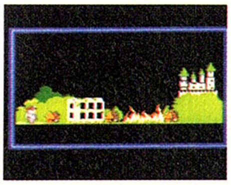
ワードナの森

■タイトー　■3月中旬発売
■¥3500（予価）　■ディスク（両面）

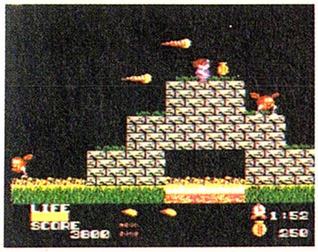
ワードナの森、早くもファミコン化なる!!

ちょっぴりホラーで、なんとなくカワイイ。そのへんがほんとスゴイと思うアクションゲーム、「ワードナの森」だぞ。（ちなみにウィザードリィの大ボスもワードナ）

プレイヤーはまず名前を決定。そしたら不思議の森へと出発だ。お金やアイテムを集めてのちのちの冒険に備えたいところだが、まずは目の前に居並ぶ敵をやっつけなくっちゃねぇ——。というわけで、ゲームの雰囲気を知ってもらう意味をかねてスタート部分のマップをつくってみた。見てみてね。君も、ワードナを倒してみる!?



◀悪の大魔王、ワードナーの城への全景図。森→建物→林→城→城内の全ステージだ。途中にはさらわれた少女もいるはずだが……



◀敵をやっつけてみたらお金に変身。各面の間にあるお店で、アイテムを買うまで貯めておこう。後に気をつけて!!



▲お金やアイテムを集めて前へ前へ！と進んでゆくのだ。ピョンピョン。



コトブキシステム／6月発売予定／¥5800

真田十勇士



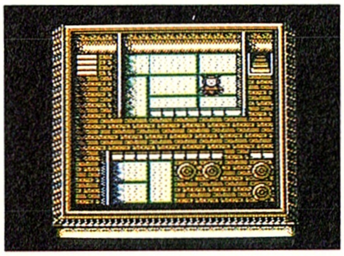
NEW SOFT STREET

秀吉や信長ばかりがヒーローじゃない！伝説の隠密忍者軍団「真田十勇士」が（やっと）ゲームになった!! 仲間の救出と、家康打倒をかけて繰り広げる壮大な歴史のロマンがよみがえったのだ。シミュレーション＋ロールプレイングのちょっとド胆を抜かれるゲーム内容で。さて、本文をしっかり読んで理解してちょ。

タヌキジジイ"家康"の野望を打ち砕け！

いざ、旅立の時!!

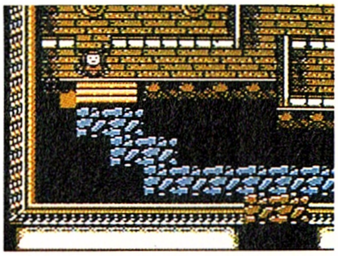
このゲームの主人公は、真田幸村。君は、その幸村になって、謎を解き、敵を倒し、徳川家康の野望を打ち砕くべく旅に出る。旅立ちの日、幸村は父昌幸に旅での注意を聞く。"亀の甲より年の功"ということわざもある



◀これから始まる旅の出発地点は、上田城だ。幸村の父昌幸の注意を聞いたら"いざ、旅立ちだ"

ことだし、聞き漏らしのないように！

そして、もう1つ大切なことがある。それは、幸村が旅をする途中、幸村を手助けする10人の勇士を見つけること。彼ら十勇士は、



◀昌幸の旅をするにあたっての注意を聞いたら、まず、城外に出る。城外には、城下町がある

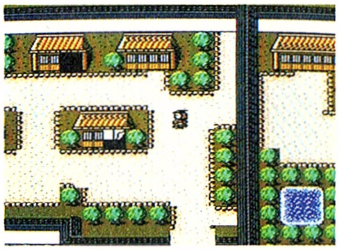


◀幸村の住み慣れた上田城全景。再び、この上田城を見ることができるだろうか

幸村が旅をするのに必要不可欠なキャラクターだ。ただし、そう簡単には見つけられない。たとえ、見つけ出したとしても、そう簡単には仲間になってくれないぞ。

幸村の最強の味方は、まだ見ぬ十勇士だ！

幸村を手助けする十勇士は、忍者、海賊、剣士、僧兵など多士済済。それから、彼らが得意とすることはそれぞれ違う。偵察が得意な勇士に"舟を操れ！"って言ったってムリ。それぞれが、得意とすることを見きわめて、命令を下すことだ。それと、彼らが使う武器もそれぞれ違う。要するに戦う敵に合わせて勇士を選べるのだ。ただ、戦うのは勇士達本人ではなく、勇士達それぞれの家来なのだ。幸村は、常に家来をやとったり、米を与えて信頼度を上げておく必要があるぞ。十勇士の家来の人数が、十勇士の戦力になる。家来に銃ややりを与えることも忘れてはいけない。

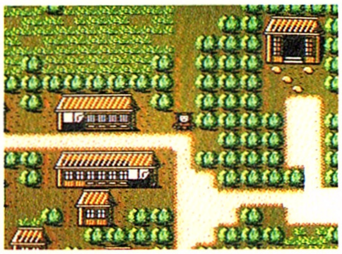


◀上田城下にも、すでに色々な情報が濫れている。まずは、家の中に入ってみよう

家康の野望を打ち砕くための旅路には、楽もあり苦もある！

情報には裏と表が…

幸村は、城下町や寺町などに行き、そこで人々から謎を解くヒントやいろんな情報を聞いて旅を続けるのだ。だが、情報には裏と表がある。聞いた情報が裏だったら、十勇士に命令して調べさせる必要があるぞ。



◀情報には、裏と表がある。裏の情報は、よく調べないと後で痛いめにあうかもよ

旅の途中、難関続出

上田城から、タヌキジジイの異名を持つ徳川家康のいる三河城までは、なかなか遠い道のりだ。当然のことながら、幸村たちの行く手を阻む難関もある。そんな難関も、十勇士と力と知恵を合わせれば、突破できるはずだ。



◀幸村の行く手を阻む難関。この関所は、どうしたら通ることができるのか



◀美しいグラフィックに見とれちゃだめ。どんな敵が出てくるか分らないぞ



◀里や寺町にも、ちゃんとお店はあるぞ。買物もいいけど、情報も忘れずに聞くこと



2M+64KRAM／トーワチキ／4月中旬発売／¥5800

霧のロンドン殺人事件



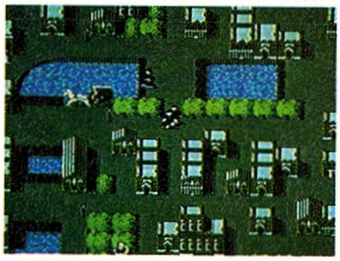
NEW SOFT STREET

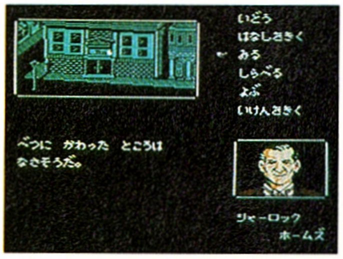
名探偵シャーロックホームズのファミコン界への2度目の登場が決定したぞ。今回の依頼は、突然姿を消した元大英博物館主任を探しだすこと。しかし、事件は次々と意外な方向に…。ワトソンと協力して事件をいかに解決するか、それはキミにかかっている。

ホームズ&ワトソンのWキャスティング！

アクションなしの本格的推理アドベンチャーだ！

推理小説の名作「シャーロックホームズの大冒険」がファミコンに登場したのは、今から約1年3カ月前。1981年12月のことだ。2の登場を待っていたファンも多いことだろう。しかし、今回のゲームは、本格的推理アドベンチャーで、主人公にシャーロックホームズとジョン・ワトスンの2人を置き、場面場面で選択できるようになっている。マップを動き回って捜査を進めるが、前作のようなアクションシーンはまったくないのも特徴だ。会話シーンではアニメーション処理によって目や口が動き、表情を楽しむことができるぞ。推理小説ファン、アドベンチャーゲームファンには堪えられないゲームになりそうだ。


◀マップ画面。この画面を移動するには徒歩か馬車かの2通りがある。でも馬車だとお金が…。



◀名探偵シャーロック・ホームズの捜査は、するどい観察力と冷静な判断力が武器だ



▶良きパートナー、ジョン・ワトソン。ワトソンでなければ解けない謎もあるんだぞ

S・T・O・R・Y おはなし





突然、一人の紳士が姿を消した…

1895年3月15日、場所はロンドン。名探偵シャーロック・ホームズとジョン・ワトスンが共同で借りている下宿に若い女性が訪ねてきたところから、ストーリーは始まる。

美しい容姿をもつ彼女は、昨日、父ウィリアム・ノートン教授が姿を消したことを告げた。教授の捜索を依頼されたホームズとワトスンはさっそく調査を開始。まずはノートン家へもかった。そこで見つけた新聞の切れ端。新聞社で調べたそのページには2つの殺人事件が…。

完全書き下ろしのオリジナルストーリーが次々と展開するぞ。

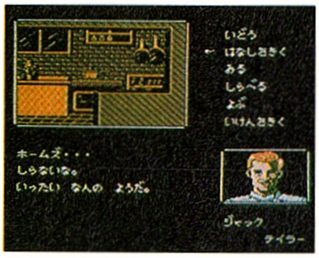
ロンドンを舞台におこる殺人事件に2人の推理がさえる！

豊富なグラフィックと登場人物の個性がひかる！

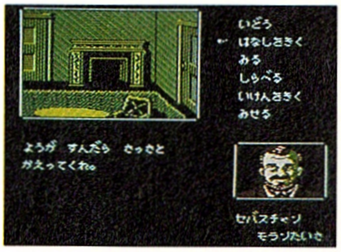
今回注目すべきはアドベンチャー画面。メイン・グラフィック画面にはセピア・カラーを使用し、イギリス王朝時代の雰囲気を出している。総シーンは1000以上、豊富なグラフィックは見ごたえありそう。

また、登場総数44名に及ぶ人物キャラクターの個性もなかなかのもの。ホームズとワトスンの個性もコマンドやメッセージから伝わってくる。

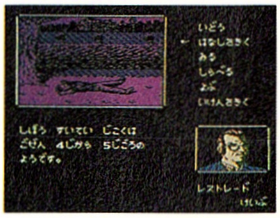
で、事件の方は、というと、その複雑さはかなりのもの。場面場面での捜査をきちんとクリアしていかないと、他の場所へ移動できないし、マップ画面も、かなりわかりにくい。まあ、馬車を使えば目的地へワープ(?)できるけどね。とにかく根性入れてスタートボタンを押さないと謎解きはむずかしいぞ。



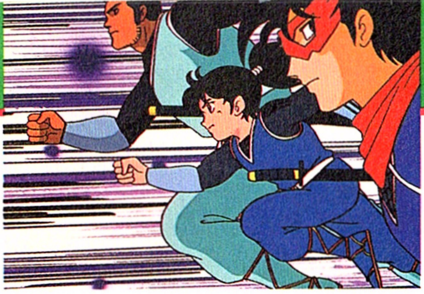
◀「はなしをきく」や「よぶ」のコマンドを使うと、相手がサブ画面に登場するんだ



◀部屋の中など、メイン画面のグラフィックはセピア・カラーで統一。英国調の雰囲気だ



▶第2・第3の殺人事件が発生。人探しの捜査が、殺人事件へと発展していく。レストレード警部の話も良いヒントになるはずだ





1M+64KSRAM／東映動画／4月発売予定／￥5300／AG

仮面の忍者赤影

最近、TVアニメとして復活した懐しのヒーロー赤影。そう、あの「仮面の忍者・赤影」がファミコンゲームになったのだ。もちろん、赤影の他に青影、白影も登場。敵キャラも金目教の頭目・幻妖斎をはじめとし、霞丸、邪鬼、がま法師などアニメでおなじみのメンバーが勢ぞろいしてるぞ。君は、金目教の真の本拠地・幻魔城を破壊するのだ。

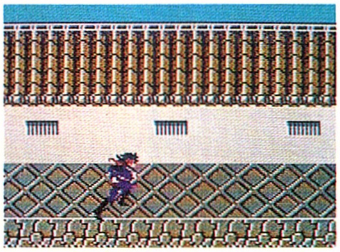
仮面の忍者・赤影参上!!

悪の頭目、幻妖斎を倒せ!

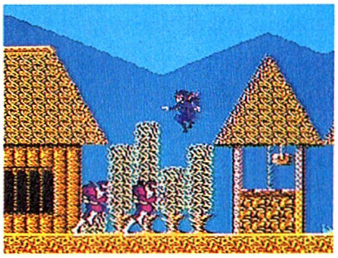
ゲームの背景となるのは、戦国時代。天下を狙う悪の教団・金目教があった。天下統一を目指す信長の命を受け、赤影たちは、金目教に挑むごとになったのだ。

この「仮面の忍者・赤影」は、ゲームの構成がちょっと今までのゲームと違っている。ストーリー1…アクション、ストーリー2…謎解き、ストーリー3…アクション(幻魔城)の3つのブロックで構成されているんだけど1と2は同じ場所(シーン)なのだ。アクションで1度クリアしてから謎解きが始まるのだ。





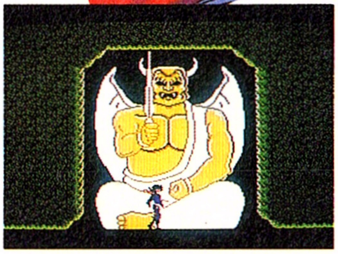
◀栄の町。金目教は、この町の富を狙っているのだ。そんなわけでこの町からゲームスタート



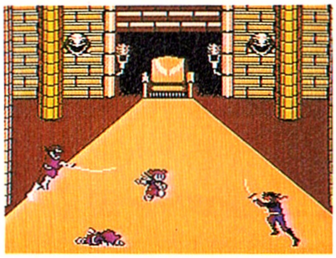
▶岩谷村。ストーリー1としてアクションでクリアした後もう一度謎解きのために戻ってくる



◀オロチ(大蛇)も登場。ストーリー1の各シーンのラストでは巨大キャラが出現するのだ



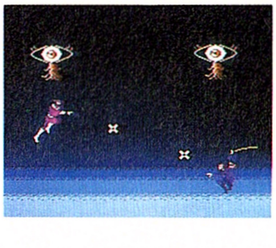
◀この巨大な金目像が赤影を攻撃するのだ。だが、金目像以上の強敵がまだ後にひかえている



▶ここが金目教の真の本拠地、幻魔城。ここは、幻魔三人衆といった強敵の巣窟なのだ

幻魔城で待ちうけるのは…

金目教の真の本拠地「幻魔城」には、いろいろなカラクリが仕掛けられているのだ。恐ろしいワナや「幻魔3人衆」といった強敵が赤影たちを待ち受けているのだ。

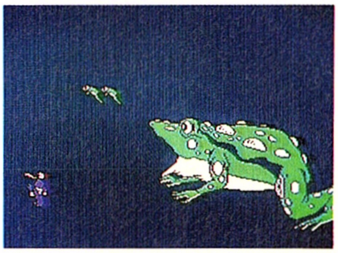


◀幻魔城内のレーザールーム。目玉の部分からレーザー光線が発射されるのだ。他にも恐しいカラクリ部屋が…

赤影、青影そして白影 3人の力で敵を倒せ!!

アイテムと忍法、それから赤影、白影、青影の3人のキャラクターを状況によって上手に使いわけるっていうのがこのゲームのポイントなんだ。

アイテムは、忍者刀、手裏剣、爆弾、地雷火、ブーメラン型手裏剣。忍法には、みだれ髪、煙玉、光玉、火玉、空玉なんていうのがある。この他にもゲーム進行の上で最も重要なカギとなる巻き物や白影、青影を呼び出すためのアイテムもあるのだ。



◀ガマ法師は、大ガマ、小ガマを操り攻撃してくる。ステージ1で出現するぞ



▶赤影に強力な空中攻撃を仕掛けてくるのがこの大ワシ。要注意のボスキャラだ

赤影だけでは、このゲームはクリアがとても難しい。赤影、白影、青影の3人には、それぞれの得意技があるのだ。例えば、青影は、ブーメラン型手裏剣が得意って具合にね。3人の個性を充分に理解して活用しなけりゃゲームクリアは、難しい。君は、幻妖斎を倒せるか!!



アスピック

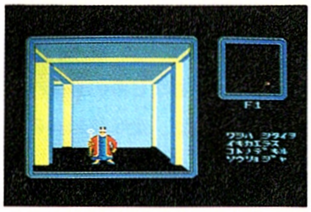
■ボーステック　■4月発売予定
■価格未定　■ディスク(両面)

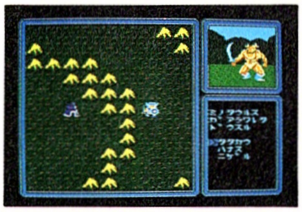
ディスクでは久しぶり、本格PRG!!

アスピックの姿がだんだん見えてきたぞ!! というわけで本格ＲＰＧファンのみなさま、お待ちどうさま!!

アスピックの主人公の名はサムソン。２人の仲間を連れて、姫を救出するのがゲームの大きな目的だ。(つまり、このゲーム３人パーティを組むってことね)

ゲーム内容は、押しも押されぬファンタジーしてて、海・砂・魔界の幻想世界を舞台に進行する。泉、寺院などのように３人を救ってくれる場所もあれば、使いようによって恐ろしいことにもなりかねないワープなんてのもある。それより何より、魔蛇王アスピックの住む塔とはどんなところなのか？　早くも先のお話が知りたくて止まらない、新作ゲーム、アスピックなのである。


僧侶はこのほかに、LIMを上げてくれたり、MPを与えてくれたりする人々がいる。みんな親切。


独特の画面構成をしています。おおっと、ミノタウロスが出現!! 敵キャラが大きいぜ、いつもより。

おもいっきり探偵団 覇悪怒組

■バンダイ　■3月25日
■¥3,300　■ディスク(両面)

みんなの人気者、覇悪怒組のゲームだよん

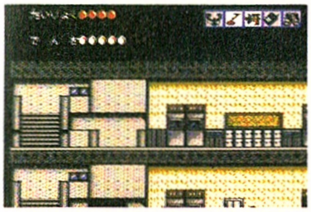
人気テレビ番組「覇悪怒組」のゲームが、まもなくの登場だ。テレビでの放映が終って残念だなぁと思っていた矢先にゲームの発売だなんて、気が利いているとしか言いようがない。

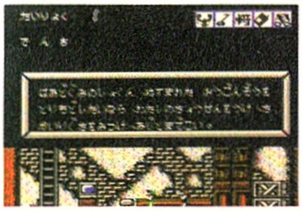
さーて、そのゲームの中味だが……!!

プレイヤーが操作する覇悪怒組のメンバーは、ある挑戦を受ける。「謎の地下入口を見つけてみろ！」と。さもなければ盗まれた黄金の像は取り戻せないぞーっとね。

コミカルなタッチで展開するアクションシーンと、ちょっぴり複雑なマップをくぐり抜け、謎を解くことが君にできるか？　そして地下への入口を見つけられたろうか？

テレビ番組みたいに参加してる気分、を味わいながら覇悪怒組を思いっきり楽しもう。


上下左右はもちろん、いろんなドアがあるから謎の地下入口を探すのは、とっても大変なんだよね。


ゲームがスタートすると、いきなり挑発されてしまった覇悪怒組のメンバー。やるっきゃないぞい

百鬼夜行

■ユース　■4月発売
■価格未定　■カセット

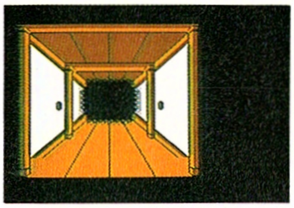
シミュレーションとアクション両方楽しめる!

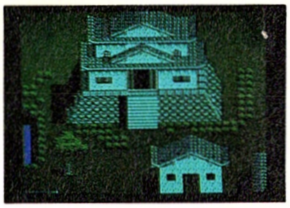
最近、人気急上昇となってるシミュレーションチックなゲーム。また新たに１本お目見えというはこびとなった。

ある夜、空から火の球が降ってきた。その火の球が降ったとき以来、都には、夜な夜な鬼が出没。その鬼は、破壊と略奪をくり返していた。そして、鬼を成敗することを命令された１人の忍者。命令を受けた忍者は、鬼のいる邪悪な都へと旅立った。というストーリーだ。最終的な目的は、火の球によって破られた魔界との結界を再び結び、都の平和を取り戻すこと。

それに、パーティを組めるのもこのゲームの特徴だ。メンバーは５人までで、ゲームプレイ中に、自分で捜し出すのだ。さぁさぁ悪を滅ぼそう。


夜な夜な都に出没する異形な鬼。毎晩くり返される破壊と略奪。都に出没する鬼は、一体どこからやって来たのだろうか。


お城の中や忍者屋敷に入ると、3Dダンジョンになっている。無事に目的の場所までたどり着けるか


かつては栄えた都も、以前のような栄華はすでにない。暗く沈む都に、平和をとり戻すことができるか

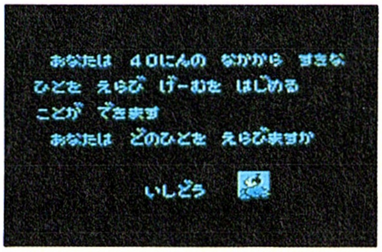
将軍

■ヘクト　■5月発売予定
■価格未定　■カセット

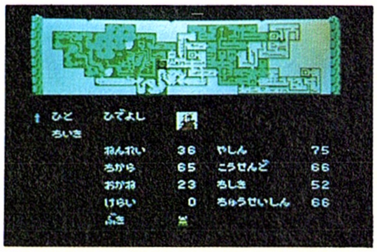
ＭＳＸで一足先に発売されたニュータイプゲーム「将軍」が５月にファミコンデビューすることになったぞ。

将軍は、ロールプレイングとシミュレーション、２種類のゲームの〝面白さ〟をミックスしたゲームなのだ。ゲームの目的は、将軍になること。マイキャラは、大名から武士農民まで、この世界に住む40人の中から選ぶことができる。その40人、全てに独自の個性がある。だから自分と似た性格のキャラを選ぶなんてこともできるのだ。

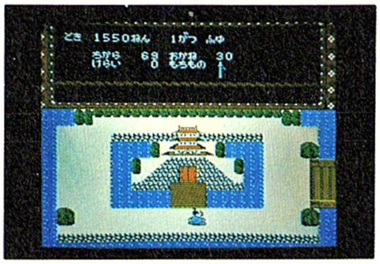
将軍を目指す40人の人物。君は誰を選ぶ!!



◀町の中には、店や家がある。アイテム、情報の収集も重要だ



◀大名の住む城。まずここに住めるようにガンバルのだ



◀ひでよしのパラメーター。画面上部は、このゲームのマップ



◀40人の中からマイキャラを選ぶ。ちなみにいしどうは大名だ

JOY & MIKEの

[ファミコン地獄耳]

熱烈歓迎!!　ドラクエⅢ発売日事件

私、本日この日を永遠に忘れません。そうです。２月10日、ドラクエⅢの発売日なのであります。全国のファミコンユーザー諸君、今日このソフトを手に入れることができたかね。これはファミコンファンの踏み絵かもしれん。

ハイッ、ラッキーなことに本日ドラクエⅢを２本も手に入れることができたジョイくんです。でもっておっかしかったよね。ＴＶや新聞でも大騒ぎしてんの。

うむ、今日東京都内だけで補導された少年が283人だっつーこと。みんなドラクエⅢ買いたさに学校さぼってゲームショップに並んでおったかわいそーな子供たちじゃ。

も一完全に社会現象ね。２月10日付けの読売新聞の夕刊、見た？〝止めないでママ！「ドラクエⅢ」が待っている〟だって。笑っちゃうよね。

イヤイヤ、笑っちゃいかん。このドラクエⅢフィーバーが、マイクタイソンにじつは妻がいたとか、浜田幸一が大あばれしたとか、そんなビッグニュースをおさえてこれだけ報導されたというこの事実!!　アッパレアッパレとほめてあげたい。

でもさ、いいかげんな対応でよけいに混乱を紹いたショップなんかもあったらしいよ。入荷がいつだとか何本くらい入ってくるとかさ……せっかく夜中から並んでたのに、たまたま整理券を配ったときにトイレに行ってて涙をのんだかわいそーな野郎もいたんだってサ。

それは悲惨な話だわい。しかし、今こうやってジョイくんと話してる間にも全国100万人の子供たちがドラクエⅢに熱中してるかと思うと、なかなかこりゃスゴイことですな。

ま、とにかくこうなりゃ、早く知りたいドラクエⅣ！（まだ話せません）で、そろそろいつもの、いってみよ!!

……野球じゃ、野球ゲームがプロ野球シーズンに向けてドカドカ出る。今んとこわかってるだけでも、ニチブツ、タイトー、バップが野球ゲームを出してくる。これに大手メーカーのＡ社も加わるってんだからもう野球ゲーム×４っつーことになってしまう。こりゃ大変だ。

やっぱさ、去年スポーツゲームブームでさ、いろんな競技がゲーム化されたじゃない……でも売れセンは野球であったと、で、それ一ってんで各社野球ゲーム作りをスタートさせて、それがここに来てババッと連続発売されることになったと、ボク、そのように裏読みしてみましたけど、どう？

ま、そんなとこだろうな。では、今回のしめくくりネタ。ビック東海があ…。

……ビック東海さんが？

掛布のそっくりさんのカケフくんのゲームを出すっ!!　ガチョーン。

…………う……う～ん、これはすごいねたでした。今回はバレンタインのチョコレート情報でもやりましょうか……。

●求む!!　タレコミ！─噂の新作、ヤバイ業界裏話を聞つけたら当コーナーにお便りを。

SCHEDULE 新作スケジュール表 fami-com

63年2月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
18日	C	松本亨の株式必勝学	イマジニア	¥9800
26日	C	鉄腕アトム	コナミ	¥5500
26日	C	横浜港連続殺人事件	データイースト	¥5500
26日	D	レプリカート	タイトー	¥3500
29日	C	アルカノイド2	タイトー	¥5900

3月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
3日	D	ドルイド	ジャレコ	¥3200
4日	C	ボールブレイザー	ポニーキャニオン	¥5500
4日	D	ヌーイーゼン	ソフトプロ	¥2980
4日	C	ナポレオン戦記	アイレム	未定
10日	C	プレデター	パック・イン・ビデオ	¥5500
11日	D	ナゾラーランド第3号	サン電子	¥2980
17日	C	釣りキチ三平ブルーマーリン編	ビクター音楽産業	¥5500
18日	C	谷川浩司の将棋指南II(カセット移植版)	ポニーキャニオン	¥5500
18日	C	信長の野望・全国版	光栄	¥9800(予)
25日	D	覇悪怒組	バンダイ	未定
28日	C	武田信玄	ホットビィ	未定
28日	C	オリュンポスの戦い・愛の伝説	イマジニア	¥5300
29日	C	ビーバップハイスクール	データイースト	¥5800
下旬	C	ワードナの森	タイトー	¥3300
下旬	C	不動明王伝アシュラナータ	タイトー	未定
下旬	C	ゴルゴ13 第一章神々の黄昏	ビック東海	¥5700
下旬	C	キャプテン翼	テクモ	¥5500
下旬	C	砂漠の狐	コトブキシステム	¥5500
下旬	C	ファイティングゴルフ	SNK	未定
下旬	D	ファミコン探偵倶楽部	任天堂	未定

4月

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
5日	C	独眼竜政宗	ナムコ	¥5500
8日	C	燃えろ!プロテニス	ジャレコ	未定
8日	C	双截龍	テクノスジャパン	未定
28日(予)	C	サラダの国のトマト姫	ハドソン	未定
上旬	C	怒II	ケイ・アミューズメントリース	¥5500
上旬	C	彷魔が刻	東宝	¥5300
中旬	C	ディープダンジョン3	スクウェア	未定
中旬	D	風雲少林拳II	ジャレコ	未定
中旬	D	ファミコングランプリ2 3Dホットラリー	任天堂	未定
中旬	C	忍者くん阿修羅の章	ユーピーエル	¥5300
中旬	C	エリュシオン	東京書籍	¥5500
中旬	C	霧のロンドン殺人事件	トーワチキ	¥5800
下旬	C	百鬼夜行	ユース	未定
下旬	C	スーパーブラックオニキス	ビーピーエス	未定
	D	アスピック	ボーステック	¥3300
	C	ギャリバン	日本物産	未定
	C	仮面の忍者赤影	東映動画	¥5300
	C	めぞん一刻	ボーステック	未定
	C	超惑星戦記メタファイト	サン電子	未定
	D	仮面ライダーBLACK	バンダイ	未定

DISK ●ディスクライター書き換えの日

開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名	開始日	ゲーム名
書きかえ中	バルサーの光	書きかえ中	ファミリーコンポーザー	書きかえ中	アイスホッケー		
書きかえ中	カリーンの剣	書きかえ中	谷川浩司の将棋指南II	書きかえ中	極楽遊戯		
書きかえ中	トップルジップ	書きかえ中	ナゾラースペシャル	書きかえ中	ウルトラマンII		
書きかえ中	中山美穂のトキメキハイスクール	書きかえ中	エキサイティングベースボール	3月25日	ガンスモーク		
書きかえ中	妖怪屋敷	書きかえ中	SDガンダムワールド	3月25日	ファイアーバム		
書きかえ中	ファルシオン	書きかえ中	エアフット	4月15日	エキサイティングサッカー		
書きかえ中	バブルボブル	書きかえ中	サンタクロースの宝箱				

●ファミコン

Cはカセット、Dはディスク、FTはファミリートレーナーを表わします。

5月以降／発売日未定

発売日	種類	ゲーム名	メーカー	価格
5月下旬	C	スーパーリアルベースボールビッグエッグ	バップ	¥5500(予)
5月	C	伝説の騎士エルロンド	ジャレコ	未定
5月	C	スーパーピンボール	ココナッツジャパン	未定
5月	C	飛龍の拳2・ドラゴンの翼	カルチャーブレーン	未定
5月	C	1943	カプコン	未定
5月	C	聖闘士星矢 黄金伝説完結編	シンセイ・バンダイ	¥5800
6月	C	プロ野球？殺人事件	カプコン	未定
6月	C	カケフくん	ビック東海	未定
6月	C	真田十勇士	コトブキシステム	¥5800(予)
	C	浦島次郎・エルドラード乙姫伝説	バップ	¥5500(予)
	C	ファンタジー／ファンタジーII	ボーステック	未定
	C	大戦略	ボーステック	未定
	C	レインボーアイランド	タイトー	未定
	C	熱血高校ドッヂボール部	テクノスジャパン	未定
	C	忍者外伝(仮称)	テクモ	未定
	C	トップシークレット(仮称)	カプコン	未定
	C	天地を喰らう	カプコン	未定
	C	小公子セディ	フジテレビ	未定
	D	ライジン	DOG	未定
	D	タロット占い	スコーピオン	未定
	C	ゴジラ	東宝	未定
	C	太陽の神殿	東京書籍	未定
	C	聖書1999	イマジニア	未定
	C	ドタ君の冒険浪漫	イマジニア	未定
	D	コズミックシステム	イマジニア	未定
	C	メタルスレイダーグローリー(仮称)	ハル研究所	未定
	C	王子ピンピン物語(仮称)	イーストキューブ	未定
	D	Mr.GOLD	東映動画	未定
	C	甲子園(仮称)	ケイ・アミューズメントリース	未定
	D	ムーンボールマジック	DOG	未定
	C	殺意の階層II(仮称)	ハル研究所	未定
	C	スーパーダイナミックバトミントン	バップ	未定
	C	不如帰	アイレム	未定
	C	三国志	光栄	未定
	C	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光栄	未定
	C	イース	ビクター音楽産業	未定
	C	闘将!! 拉麵男	シンセイ・バンダイ	¥5800
	C	田代まさしのプリンセスがいっぱい	EPICソニー	未定
	C	ビバ・ラスベガス	EPICソニー	未定
	C	黄金バット・復活のレヂェンド(仮称)	学研	未定
	C	メルビィルの戦い(仮称)	学研	未定
	C	Might and Magic	学研	未定
	C	かってにシロクマ	SVI	未定
	D	SDガンダムスクランブルウォーズ2	バンダイ	未定
	C	亀の恩返し・浦島伝説	ハドソン	未定
	C	グレートタンク	SNK	未定
	C	ザ・マネーゲーム	ソフエル	未定

PC ENGINE ●ピーシーエンジン

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
3月25日	RタイプI	ハドソン	¥4900(予)
4月8日	遊遊人生	ハドソン	¥4500(予)
5月中旬	戦国麻雀	ハドソン	未定
6月3日	RタイプII	ハドソン	¥4900(予)
6月中旬	パワーリーグ(仮)	ハドソン	未定
7月中旬	ホラーボール(仮)	ハドソン	未定
未定	密林伝説(仮)	ハドソン	未定
未定	アミューズ殺人事件(仮)	ハドソン	未定
未定	BIGゴルフ(仮)	ハドソン	未定
未定	BIGサッカー(仮)	ハドソン	未定
未定	5人用ブロックくずし(仮)	ハドソン	未定
未定	ドラゴンスピリット	ハドソン	未定
未定	スポーツゲーム	ナムコ	未定
未定	ワタル(仮)	ハドソン	未定
未定	定吉セブン(仮)	ハドソン	未定
未定	ダンジョンエキスプロイラー(仮)	ハドソン	未定

SEGA ●セガ

発売日	ゲーム名	メーカー	価格
2月25日	ギャラクテックプロテクター(1メガ)	セガ	¥5000
2月29日	アレスタ(1メガ)	セガ	¥5000
2月29日	スペースハリアー3D(メガネ別売)	セガ	¥5000
3月上旬	アレックスキッドロストスターズ(2メガ)	セガ	¥5500
3月25日	アルゴスの十字剣	サリオ	未定
未定	ピリオネア3―D	セガ	¥5000

超新作情報コーナー!! ㊙編集部メモ

●東京書籍から発売が予定されている太陽の神殿。発売は、夏頃になりそうなんだけどパソコン版とは、ちょっ違ったゲームになるとのこと。ボクたちをアッと驚かせてくれるようなアレンジを期待したいね。

●ワタルと言ってもあまりなじみがないけど、ＰＣエンジンで発売が予定されているこのゲーム、タカラからキャラクタートーイ化、小学館のコロコロではマンガとして連載が予定されているとのこと。主人公は3頭身のロボット(？)になるそうだ。

●任天堂のファミコングランプリの第2弾として「３Ｄホットラリー」が登場します。３Ｄシステムとディスクトーナメントの合体で、楽しみの幅が大きく広がりそう。

●ビック東海から「カケフくん」のゲームが出ます。あの『鶴ちゃんのプッツン５』なんかに出演してる掛布にそっくりの少年が主人公です。どんなアクションゲームになるんでしょうか？

●ＳＮＫのＴＮＫIIIの正式名称が決まりました。「グレートタンク」。戦車を操作する戦争シューティングゲームです。

●アイレムでは「不如帰」とほぼ同時期にアクションゲームを企画中。

●タイトーからビートたけし作のゲームが再び発売されます。夏にかけて出版される彼の本のタイトルと同名のゲームになるとのこと。

calendar 2/19〜3/4

2 19(金)	ファミコン必勝本Vol.5発売
20(土)	
21(日)	
22(月)	
23(火)	
24(水)	
25(木)	
26(金)	C鉄腕アトム(コナミ)発売 C横浜港連続殺人事件(データイースト)発売 Dレプリカート(タイトー)発売
27(土)	
28(日)	
29(月)	FS：バグボーイデラックス Cアルカノイド2(タイトー)発売
3 1(火)	
2(水)	
3(木)	ドルイド(ジャレコ)発売
4(金)	ファミコン必勝本Vol.6 発売 Cボールブレイザー(ポニーキャニオン)発売 Dヌーイーゼン(ソフトプロ)発売 Cナポレオン戦記(アイレム)発売

Cはカセット、Dはディスクを表わします。

ドラクエIIIの発売フィーバーは、まだまだおさまりそうもないけど、君はもう買ったかな？ 今回の注目は、なんといってもシミュレーションゲームの「ヌーイーゼン」と「ナポレオン戦記」だね。それから、忘れてはいけないFS「バグボーイデラックス」君のくれたハガキが出てるかもよ!



次号は、読んでお得な特集がいっぱい。まず、ナムコ・スポーツ大会V2特集。それに、PCエンジンクラブは、人気ソフトQ&A特集。きわめつけのシミュレーション入門講座は、なんと次号で最終回。もちろん、次号もドラクエIII特集2本立て。次号を買いに本屋さんへ走る日は……

3/4 金曜日発売 オールカラー

●定価250円●

編集後記

2／10 6：00PM。L11前後のパーティでノアニール付近にいます。お昼すぎから読者の問い合せも殺到しはじめました。初日ぐらい自分で考えてくださいねときたもんだ。(井)

ウィザードリィで一番ボクの気に入っていたキャラがロストした。少しの間ならと目を離したのが間違いだった。ドラクエIII発売まであと3日と迫った日曜日のことだ。(ハルク)

バグボーイのお笑いコーナーがついに一冊の本になります。題して〝バグボーイデラックス ファミギャグ大爆発〟。ドラクエIIIと同じくらい愛してやって下さいね。(目駄松)

ドラクエIIIを買うために徹夜で並んでる人を見て「日本は平和だよな」とつぶやくタクシーの運転手さんを見たボクは、運転手さんの方が平和そうに見えた2月9日深夜。(ヒラ坊)

9日の夜は底冷えのする寒い夜でした。ドラクエIIIを買うために徹夜で並んでる人達がなぜかとっても孤独そうに見えたのは、この寒さのせいでしょうか。(マッキー)

ファミコン必勝本 Vol.5 3月4日号

EDITORS／井上裕務　平林久和　降旗正子　松下光志　三橋文夫
STUFF／レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　イデア　北圃政司　辻猛　響あきら　藤森英明　伊沢貴志　ベニー松山　木村茂　越智義久　古橋潔　下山嘉彦　木宮雅徳　遊デザイン室　バグ・チェッカーズ　PROOFREADER／フラッパーズ・カンパニー　COVER ILLUSTRATOR／伝陽一郎＋X68000

昭和63年3月4日号
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部）03－239－0237　（営業部）東京03－234－4621　大阪06－204－1966　名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社
C JICC出版局　1987
雑誌コード　27801－3　4
Printed in Japan

SONY

Sony
Video Software
International

見るが勝ち

最新ゲーム情報がビデオになった



2/21日発売

創刊第2号 1,980円

GTV

ゲームテックビデオ

カラー/ステレオHi-Fi/30分 ●Beta 00QS5102、VHS 00ZS5102 各¥1,980

〈シミュレーション・ゲーム特集〉

「信長の野望」「独眼竜正宗」「武田信玄」ほか

シミュレーションの"ハマリ方"をレクチャー。ブームを先取りしちゃおう。

〈ナムコット・ゲーム大会〉

6大ゲーム雑誌&「GTV」対抗 史上最大の激突決戦!

ギョーカイを制する覇者は、果たして……………!?

そのほか〈新作情報〉、〈エンディング画面コーナー〉など ますますオモシロイ第2号、間もなく発売!

このビデオは、
お近くのローソン、
サンチェーン、書店、
レコード店、ビデオ店
でお求め下さい。

月刊GTV第2号:登場予定ゲームソフト

- 「信長の野望」
- 「独眼竜正宗」
- 「武田信玄」
- 「砂漠の狐」
- 「SDガンダムワールド」
- 「忍者くん阿修羅の章」
- 「キャプテン翼」
- 「ゴルゴ13」
- ほか

●お問い合せは、右記までどうぞ 〒162 東京都新宿区市谷砂土原町2-4-1KSビル3F ソニービデオソフトウェアインターナショナル第2事業部 ☎03(266)5834

ファミコン必勝本
3月4日号
昭和63年3月4日発行
第3巻第5号（通巻42号）
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
定価250円

雑誌 27801-3/4 ©JICC出版局 1988　印刷 中日本印刷 Printed In Japan